3月14日からN64本体16800円に！
隔週刊
平成9年3月21日発行（隔週金曜日発行）第13巻第4号（通巻265号）昭和62年9月7日第3種郵便物認可
ファミマガ64
1997 NO. 5
3月21日号
590YEN
センター綴じ込み付録
●選手の作り方＋全選手312人データを完全網羅!!
実況パワフルプロ野球4
春のN64期待作5連発！
●ここまで見せます、MAXぶち抜き34P！
ブラストドーザー
がんばれゴエモン5〜ネオ桃山幕府のおどり〜
JリーグLIVE64／時空戦士テュロック
ドラえもん／ヘクセン／MOTHER3
●業界の地獄耳情報局！
ファミマガ64NEWSフラッシュ
BACKLASH
SFC&GBラインナップ
●新作・攻略と充実の記事でお届け！
糸井重里のバス釣りNo.1／ソリッドランナー
ダークロウ／ミニ四駆GB Let's & Go!!
Parlor！Mini5
スーパー役満II
N64メーカーレポート
●ソフト開発のスタートから完成までを追う！
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
マルチレーシングチャンピオンシップ
SFC&GBメーカーレポート

ミニ四駆の4大カップを制して、グランドスラム達成だ!

草レースで賞金を稼ぎ、パーツを強化して、メジャーカップに挑戦!

ミニ四駆GB Let's & Go!!

レッツエンドゴー!!

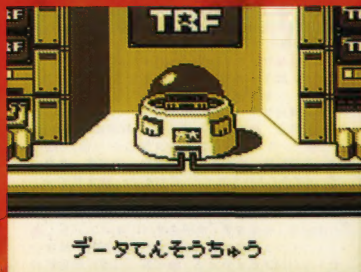
通信対戦で友達と熱くバトルだ!

通信ケーブルを使えば、友達と1対1の勝負ができるぞ! 対戦のコースレコードは、お互いのカセットに記録されるからがんばろう!

データでパーツ交換もできるぞ!

ゲームスタート時に発行される※IDナンバーによって出てくるパーツが違う。ナンバーの違う友達と協力して全てのパーツを集めよう!!

※IDナンバーとは……スイッチをオンした時に自動的に決まるナンバーのこと。同じ1本のソフトでも、新しく始めたらナンバーが新しくなる。

パーツ交換

交換しなければ手に入らないパーツもある。どんどん友達とパーツを交換しよう

パーツの強化

鉄心先生のかまどで、パーツの強化ができる!?

「ピットイン」システム

実際のミニ四駆大会でも、新しい「ピットイン」システムを採用。パーツの取り替え時間の短縮が勝負の分かれ目!

スペック表のみかた

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

❶対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイの略です。「DD専用」はN64ディスクドライブ専用のソフトを表し、「13色対応」はスーパーゲームボーイを使用してTVでカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。
❷❸❹ソフトの発売元メーカー、発売日、価格を表記してあります。
❺ゲームのジャンルを表記。
❻内部のバックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
❼外部バックアップの有無と周辺機器名を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
❽使用可能な周辺機器を表記。 ❾発売時に同梱される周辺機器を表記。

今号の表紙

●表紙／ブラストドーザー
●表紙デザイン／保坂一彦
©Nintendo／Rare.Game by Rare.
3月21日発売予定　6800円(別)
化学物質を積んだトレーラーの道を確保するという一風変わった目的のアクションゲーム。低価格化されている点にも注目したい。

本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・加藤則康・佐藤健・中谷至　〔仙台〕大石美智子・佐藤浩崇　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・大坪松太・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・種市真澄・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・畠山薫　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・杉村知顕・冨井好史・豊田恵　●アシスタント／板倉基之・大野恵子・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・堀口陽平・渡辺春奈　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／池上敦子・岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・小番祥子・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁・山本浩二・ハイサイド・松村浩次　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社トッパンアドメディア　●印刷／凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

CONTENTS

1997 No.5 ファミマガ64

3月21日号

スミからスミまで熟読すれば、キミも今日からゲーム業界の事情通!!

ファミマガ64 NEWSフラッシュ!

No.0002

文字ばっかりのコーナーだけど、意外にも評判は上々! 感謝の意味をこめて、今回は特別に4ページバージョンで新着ニュースをお届け!

任天堂発 NINTENDO64

3月14日からN64が1万6800円(税別)で買える!

任天堂の大英断、大幅値下げの詳細に迫る

輸出による増産でコストダウンを実現

コマーシャルを観た瞬間、驚きの声を上げた人は多いハズ。そう、3月14日から「NINTENDO64」の希望小売り価格が1万6800円(税別)に改訂されるのだ。従来価格の2万5000円(税別)に比較して約33%の大幅な値下げとなるため、すでに所有しているユーザーからは不満が出そうだが、買い控えていたユーザーにとっては歓迎すべき改訂といえる。

「NINTENDO64」は、昨年6月23日の国内販売に続き、9月29日からアメリカで販売を開始しており、12月末の累計出荷台数は国内で185万台、アメリカで214万台に達している。今回の価格改訂は、アメリカでの品不足の解消やヨーロッパ各国での販売に向け、生産数を増やすことでコストダウンが可能になったことによるものだ。具体的には、月産数量を従来の70万台から4月には80万台、5月から は100万台に引き上げていく計画。

家庭用ゲーム機の主力としては、ほかにソニーの「プレイステーション」(1万9800円)やセガの「セガサターン」(2万円)の名が上げられるが、今回の値下げで「NINTENDO64」がもっとも安価で買えるものとなる。

任天堂では、値下げを機に海外に比べて出遅れ感のある国内販売を活性化させたいとしている。順調にいけば、「64DD」についても本体と同様に買い求めやすい価格設定が期待できる。

低価格の波はソフトからハードへ

○前回の記事では昨今のN64対応ソフトの低価格化について述べたが…

ソフト供給活性化の呼び水となるか?

○今後の課題はソフトを充実させることにある

今後は質の高いソフトの充実を図る

より多くのユーザーを獲得するためには、楽しめるソフトの存在が必要だ。任天堂では、一定の間隔で斬新かつおもしろい、新感覚の魅力あるソフトを次々に投入し、積極的な展開を図っていくとしている。とくに、今月発売予定のソフトは多く、スポーツやアクションなどさまざまなジャンルのゲームがラインナップされている。前回の記事で紹介した低価格ソフトや関連機器同梱のお買い徳ソフトも含まれており、かなり充実しているのだ。

3月はソフト豊作の月なのだ!

『ブラストドーザー』

『実況パワフルプロ野球4』

○もちろん、この2本のほかにも発売される。内容は新作カレンダーを参照のこと

また、4月27日には『スターフォックス64』が発売となる。これは、ゲーム場面によって強弱の振動を体感できる「振動パック」の対応ソフト第1弾で、「振動パック」がセットされて発売される。リアルタイムで振動の強さが変化するというのは家庭用ゲーム機としては世界初のことだけに、ハードと一緒に買っていく新規ユーザーも多いことだろう。

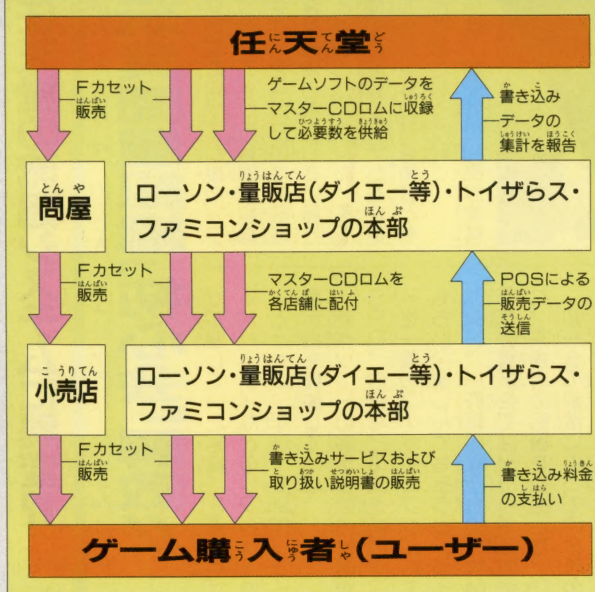
「振動パック」は、一時期単品販売の計画が凍結されていたが、『スターフォックス64』の発売日と同日に、1400円(税別)で単品発売されることが決定した。これは、近いうちに第2、第3の対応ソフトを発表するという意思表示かもしれない。斬新なゲームの必要性を唱える任天堂が対応ソフトの充実を図らないワケがないからだ。複数のプレイヤーで振動を楽しめるゲームが登場する可能性も高い。今後は、「振動パック」の活用法も重要になってくるハズ。

『スターフォックス64』

○爆発や衝撃を体感できる「振動パック」でゲームの新たな可能性が開くはず

任天堂発

SFCソフト書き換えサービスの概要が判明

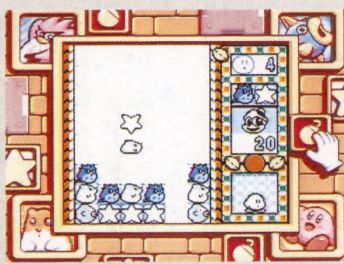
「ゲームキオスク(仮称)」今夏に本格始動!

SFCのゲームソフト書き換えシステム、「ゲームキオスク（仮称）」が今年の夏（7～8月）から本格的に稼働を開始する。コンビニエンスストアのローソンを始めとして、ダイエー、トイザらス、ファミコンショップなどで全国的に展開していく計画だ。

「ゲームキオスク（仮称）」とは、ユーザーが書き換え可能なカートリッジを購入し、これにゲームのデータを書き込んでもらうというサービス。1万店舗への設置を目標にスタートするが、スタート時は任天堂から新作6タイトル、既発売のソフト約100タイトルが予定されている。書き込みに必要なFカセットは5000円以下の価格となる見込みで、書き換え価格は新作が3000～6000円、既発売のタイトルで1000～2500円を予定している。ゲームのラインナップは決定していないが、既発売のものについては、人気があって現在でも入手が困難なものや、出荷本数は少なかったが内容がよいものを加えていく方針だ。

メインとなるのはローソン。約6000店舗に機械が設置され書き換えが実施される

書き換えは専用のFカセットで実施

書き換えに必要なFカセットは、32メガビットのフラッシュメモリと256キロビットのS-RAM（バッテリーによるバックアップ機能付き）を搭載。書き込むソフトの容量によっては、複数のソフトを1本のFカセットに収めることもできる。ゲーム書き込み時にメニューソフトが同時に書き込まれ、ゲームの選択が可能になるのだ。将来的には、特殊なチップの組み込みなど、機能の拡張も予定されている。Fカセットの形状はSFCのカートリッジと同じものになるが、区別をつけるためにカラーリングは独自のものになる。

また、具体的な開始時期は不明だが、ゲームボーイソフトについても書き換えを実施する予定だ。

GBソフトの書き換え予定もアリ

当然ながら、GBソフトの書き換えにも専用のカートリッジが必要となる。詳細は未定

任天堂発

幻の逸品が店頭に並ぶ!

金色のGBポケット、発売決定

トイザらスで限定発売され、コレクターの話題をさらったゴールドカラーのゲームボーイポケット。限定品ゆえに入手は困難だったが、このほど正式に一般販売されることが決定した！ 発売日は4月18日で、価格は7800円（税別）。発売中のシルバーと同じ仕様で、プラスチック製の専用ハードケースが付属する。買い逃して枕を涙で濡らしていた人も、これで悔しい思いをすることがなくなるぞ。左の写真を見てもらえば分かるが、実際の色合いはフラットで落ち着いた薄い金色。全体から上品な高級感を漂わせているのだ。

また、価格などは未定だが、同時期にゲームボーイポケット専用のACアダプターも発売となる予定。家庭用の電源を使えるので、バッテリーの残量を気にせずに遊べるようになる。

ちなみに、左に掲載しているゲームボーイポケットの所有者は、チュンソフトの中村光一社長。「中村社長がゴールドのゲームボーイポケットを持っている」という情報をキャッチして、写真撮影用に特別にお借りしたのだ。一般発売が決定したことについて、中村社長は「みんなに見せびらかすことができなくなりますね。ちょっと寂しい気もします（笑）」とコメントしてくれたぞ。

4月18日が待ち遠しい…

金色でもハデじゃないのがGOOD！ 中村社長、今のうちに見せびらかしましょう

任天堂発

任天堂の流通システムに異変!?

玩具問屋組織「初心会」解散!!

任天堂の家庭用ゲーム機やソフトを取り扱ってきた玩具問屋組織の初心会が、2月21日付けで解散し、今後は個別の取り引きに移行することが明らかとなった。任天堂は、従来の流通システムを変更し、初心会系以外の流通業者とも取り引きをおこなう方針。

初心会は、約50社の卸売り業者が加盟していた組織。任天堂やサードパーティなどのソフトメーカーとともに、年に1度新作ソフト展示会を開催していた。

新作ソフトの展示会は、N64やSFC、GBなどの発売前のソフトを一般のユーザーにプレイしてもらい、楽しんでもらうというイベント。一昨年の展示会ではN64、昨年の展示会では64DDが発表され、来場者の話題を独占した。

初心会の解散によって、今年の展示会に何らかの影響があることは確か。形式や規模が変更となる可能性はあるが、新作や新たな関連機器をユーザーにアピールする絶好の機会だけに、中止することはないと思われる。今後、任天堂は、商品の特性に合った多様な取り引き形態を模索するとしているが、新作展示会をどのように展開していくのかも気になるところだ。

進化するNINTENDO64 体験コーナー

昨年のスペースワールドの風景。このときは64DDの概要が明らかとなった

「スペースワールド」はどうなる!?

一昨年のスペースワールドではN64が話題の中心だった

チュンソフト発

サウンドノベル最新作はN64にあらず!

チュンソフト、セガサターンに参入!!

2月24日、渋谷の東武ホテルにおいて、チュンソフトのセガサターン参入第1弾『街』の発表会が開催された。チュンソフトにとっては、任天堂のハード以外で初めてソフトを供給することとなる。

発表会には、原作と脚本、監修を担当する長坂秀佳さん、総監督の麻野一哉さん、制作の中村光一さん、セガ・エンタープライゼスからセガサターン事業部長の岡村秀樹さんが出席し、最新作のプレゼンテーションに臨んだ。

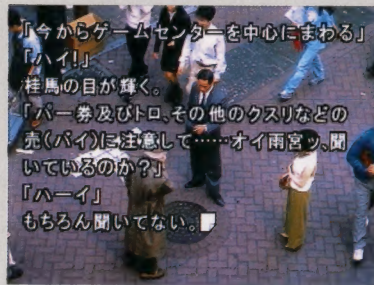
『街』は、SFCの『弟切草』や『かまいたちの夜』に続くサウンドノベルで、執筆5年の期待作。主人公は8人の中から選ぶことが可能で、続編や続々編の発売などにより将来的には主人公が100人以上に及ぶものを目指している。

サターンでの発売を選択した理由については、「大容量の実写映像を効率よく圧縮し、美しく再生するトゥルーモーションなどの機能がサウンドノベルの制作に向いているため」としている。

セガの岡村氏とチュンソフトの中村社長の力強い握手! 場内からは拍手が

向かって左から麻野氏、岡村氏、中村氏、長坂氏。新作に懸ける熱い思いを語ってくれたのだ

N64でもサウンドノベルを楽しみたかった…

実写取り込みの画像が約7000枚使われる!

質疑応答で判明 "今後の展望"

発表会終盤の質疑応答では、中村社長から貴重な情報を得ることができた。まず、新作は今後サターンに移行するのかという問いに対し、各社のハード特有の機能を見て、作ろうとするものにふさわしいハードを選んで発表していくと回答。次に、追加シナリオの発売時期について、本編を進化させながら、年に1回のペースで発売していく方針だと答えている。しかし、チュンソフトのゲームは年1本しか出ないことが多く、『街』の作業がメインのうちは他機種での新作発表は望み薄。とはいえ、年に数本出したいという意志はあるそうなので、遠くない未来にN64用のソフトが発表される可能性もある。『不思議のダンジョン』シリーズに期待したいところだ。

風来人は何処へ?

N64でも何かを作っているらしいが、具体的に動くのはまだ先。『シレン』を熱望!

イベント発

任天堂ハード対応ソフトは17社から41タイトルを出展

「東京ゲームショウ'97・春」をチェック!

有明の東京ビッグサイト（東京国際展示場）で開催される「東京ゲームショウ'97・春」の出展予定社のうち、N64やSFCなど任天堂のハードに対応するゲームソフトを出展するメーカーが判明したぞ。ラインナップは左表のとおりで、17社41タイトルが予定されている。展示のみのものもあるが、プレイ可能なものも数多く用意されている。一般公開日は4月5日(土)と4月6日(日)なので、今のうちにスケジュールを立てておくようにしよう。会場内の特設ステージでは、ラジオ番組の生放送やコスプレコンテスト、声優さんによるミニライブなどのイベントも予定されている。お気に入りのゲームを遊び倒したら、趣向を変えて他機種のゲームに挑むのもイイ。新たな発見があるかも…。

当日明かされるタイトルもある

ラインナップを見るとわかるが、タイトルが未定になっているものがいくつかある。これは、開催当日もこのままの状態という意味ではなく、ゲームショウが開催されてから明かされるものであり、現段階では秘密のベールに包まれている。報道規制もバッチリ敷かれているので、ゲーム雑誌を見て事前に情報を仕入れるということもできないのだ。文字どおり、行ってみなければ分からない。このように、謎に包まれているソフトほど興味を引くものはない。会場に到着したら、そのようなソフトを展示しているメーカーの展示スペースに向かい、混雑が始まる前にチェックを入れておいたほうがいいかもしれない。

昨年夏に開催された「東京ゲームショウ'96」のときよりも出展社が増え、規模が大きくなったのでさらなる混雑が予想されるが、ゲーム機種に左右されない総合的なイベントだけに、ゲームファンの期待を裏切ることはないはずだ。タイトルが増える可能性もあるぞ。

●発表済みのタイトルでも最新バージョンで出展。これは『ワイルド チョッパーズ』

任天堂ソフト対応ソフト出展予定社&タイトルリスト(50音順)

出展社	タイトル
アクレイムジャパン	『時空戦士テュロック』(N64)
アスミック	『タイトル未定』(N64)
イマジニア	『マルチレーシング チャンピオンシップ』(N64)
エニックス	『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』(N64)
エレクトロニックアーツビクター	『JリーグLIVE64』(N64)
カプコン	『ロックマン』(FC)
	『ロックマン2』(FC)
	『ロックマン3』(FC)
	『ロックマン4』(FC)
	『ロックマン5』(FC)
	『ロックマン6』(FC)
	『ロックマンワールド』(GB)
	『ロックマンワールド2』(GB)
	『ロックマンワールド3』(GB)
	『ロックマンワールド4』(GB)
	『ロックマンワールド5』(GB)
	『ロックマンズサッカー』(SFC)
	『ロックマンX』(SFC)
	『ロックマンX2』(SFC)
	『ロックマンX3』(SFC)
	『ロックマン7』(SFC)
カルチャーブレーン	『プロ麻雀 兵GB(仮称)』(GB)
ゲームバンク	『ヘクセン』(N64)
コトブキシステム(ケムコ)	『ブレード アンド バレル』(N64)
	『トップギアラリー』(N64)
	『タイトル未定』(GB)
コナミ	『がんばれゴエモン5』(N64)
	『実況Jリーグ パーフェクト ストライカー』(N64)
	『実況パワフルプロ野球4』(N64)
	『麻雀MASTER』(N64)
セタ	『雷のごとく～超高速囲碁～』(N64)
	『レブ・リミット』(N64)
	『ワイルドチョッパーズ』(N64)
	『森田将棋64』(N64)
タカラ	『熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』(GB)
トミー	『マクロス Another Dimention』(N64)
日本テレネット	『Parlor! Mini6』(SFC)
バンダイ	『たまごっち倶楽部(仮称)』(GB)
ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト)	『MISSION：IMPOSSIBLE』(N64)
	『ふね太郎』(SFC)
ヒューマン	『ヒューマングランプリThe New Generations』(N64)

イベント発

ゲーム関連グッズも楽しい!

「'97東京おもちゃショー」開催

大手玩具メーカーの新製品が数多く展示される「'97東京おもちゃショー」が東京ビッグサイトで開催される。日程は3月19日(水)～23日(日)の5日間で、22日と23日が一般公開日。

ショーの性質上、おもちゃの展示がメインだが、家庭用ゲーム機のソフトを出展するメーカーやゲーム関連のおもちゃを展示するメーカーなどをリストアップし、左の表にまとめた。機種を問わず、ゲームソフトを出展するのは5社で18タイトル。数としては少ないが、別枠の記事で述べた「東京ゲームショウ'97・春」に出展されるものと同じタイトルがあることに注目！ おもちゃショーのほうが先に開催されるので、一刻も早くプレイしたいという人はまずこちらに行くことをおススメする。

また、直接ゲームに関わるわけではないが、ゲームキャラに関連するグッズを見ることができるのもおもちゃショーならでは。ゲーム以外は興味ナシなんて悲しいコトは言わずに、会場内を探索しておもちゃの楽しさも味わおう。

出展社リスト(50音順)

ゲームソフト出展社	ゲーム関連グッズ
エポック社	セガ・エンタープライゼス
『ドラえもん2』(PS)	タミヤ
『ドラえもん』(N64)	ハズブロージャパン
タカラ	バンダイ
『チョロQ2』(PS)	
『エーベルージュ』(PS,SS)	
『シュレディンガーの猫』(PS)	
『聖痕のジョカ』(PS)その他	
トミー	
『マクロス Another Dimention』(N64)その他	
バンダイ	
『たまごっち倶楽部(仮称)』(GB) その他	
増田屋コーポレーション	
『デジグTIN TOY』(SS)	

'97東京おもちゃショー

一般公開日　3月22日(土)～3月23日(日)
時間…………9：00～17：00
会場…………東京ビッグサイト(東京国際展示場)
入場料………1000円(税込)
最寄駅………臨海副都心線「国際展示場前駅」
新交通ゆりかもめ「国際展示場正門前駅」
都営バス「東京ビッグサイト」
「国際展示場正門前駅」
問い合わせ先　日本玩具国際見本市協会
☎ 03-3829-2521

8機の破壊マシンを操縦し
化学物質の汚染から
人類を救出せよ!!
全容判明
特報
発売直前になり、ついにストーリーから
ゲームの内容、そしてシステムまで、魅
力のすべてが明らかになったぞ!!
ブラストドーザー™
BLASTDOZER
BACKLASH
N64
任天堂
3月21日発売予定
予価6800円
アクション
内部バックアップ(1)
コントローラパック(4)
コントローラパック対応

N64

ストーリー&システム解説

Story&System

シミアン村

(ロイヤルマスター)

コントロール不能!

世界を浄化する任務を担うプレイヤーが行わなければならない4種類の作業を解説するぞ!!

ゲームストーリー

有害化学物質を満載したトレーラーが暴走を始めた!!

巨大なビルから家やコンテナ、謎の球体まで、カタチある物は何でも破壊していく、痛快ゲームの『ブラストドーザー』。だが、別に単なる快楽や欲求不満を解消するために破壊活動を行うわけではない。プレイヤーには人類が直面した未曾有の危機を救う重大な使命がかせられているのだ!!

○8体の破壊マシンを駆使して、世界を化学物質の汚染から守るのだ!

暴走トレーラーの進路を確保せよ

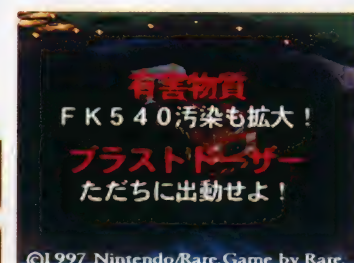
無人トレーラー

有害化学物質FK540を運搬する無人のトレーラー。突然コントロール不能になり暴走を開始

建物破壊のプロ集団ブラストドーザー出動

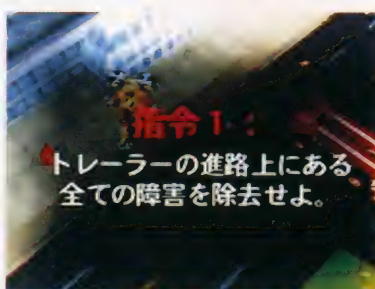
ゲームのタイトルにもなっている「ブラストドーザー」とは、大規模な建造物の破壊作業を専門に行うプロフェッショナル集団のことだ。

8機の破壊マシンを臨機応変に使い分けて危険な任務をこなしていく。プレイヤーは「ブラストドーザー」の一員となり、人類の存亡がかかった危険な任務に赴くことになる。その任務とは…。

有害物質
FK540汚染も拡大!
ブラストドーザー
ただちに出動せよ!

○建造物の破壊活動だけを専門に請け負ってきた「ブラストドーザー」に緊急指令が発動

○「ブラストドーザー」に破壊できない建造物はナシ

○物を壊すことにかけては天下一品!!

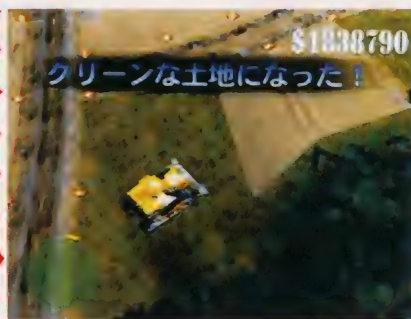
建造物を破壊し障害物を取り除け!!

時は、西暦20××年。政府が新エネルギー開発の目的で研究していたFK540を大量に搭載した無人トレーラーが暴走し始めた。FK540はちょっとしたショックですぐに大爆発してしまう危険極まりない新物質で、おまけに、トレーラーから気化して漏れ出すと人体に悪影響を及ぼす有害物質となる。プレイヤーは「ブラストドーザー」の破壊マシンを操縦し、無人トレーラーの進路にある障害物を迅速に破壊していくのだ。

$1838425
汚染された建物の破壊完了

○化学物質FK540から世界を救え!!

○トレーラーを安全に走行させていくのだ!!

ゲームシステム

4つのミッションをクリアしゴールドメダルを目指せ

「ブラストドーザー」の任務は、暴走する無人トレーラーの進路を確保するだけで終わるわけではない。世界をFK540の汚染から守るために、さらに3つの任務を遂行しなければならない。1回の出動で4種類の作業を完成させて初めて、世界は浄化されるのだ。4つの作業の達成率により金銀銅の3種類のメダルが与えられるぞ。

地上の完全なる浄化を目指せ!!

化学物質を地上から完全に取り除け!!

①無人トレーラーの進路を確保せよ

暴走を始めた無人トレーラーの障害物となる建造物を破壊していく。トレーラーはチョットしたショックでも（プレイヤーのマシンが接触しただけでも）大爆発を起こしてしまうぞ。

安全地帯までのルートを確保

失敗…大爆発!!

建造物の除去が間に合わないと大爆発　合掌

②中和装置RDUを100個作動させよ

FK540を中和させるために、ステージ上に設置されている100個のRDUを作動させる。RDUは、ステージのいたるところに設置されているので、見落とさないように注意しよう。

発見しにくい場所（例えば離れ小島とか）にあったりする

意外な場所に!! 隅々まで探すのだ

大量のRDUを発見　一気に化学物質を浄化

ブラストドーザーが行う4つの作業

③建物を破壊して住民を救出せよ

避難し遅れて建物の中に取り残されている住民を救助する。住民の救助方法は建物を破壊して外に出すという少々荒っぽいものだが、救助用ヘリコプターが住民を安全な場所に運んでいってくれるので心配御無用。

ヘリが急行

上空を旋回している救助ヘリコプターが住民を救出

破壊した建物から住民が出てくる

④汚染された建造物を破壊せよ

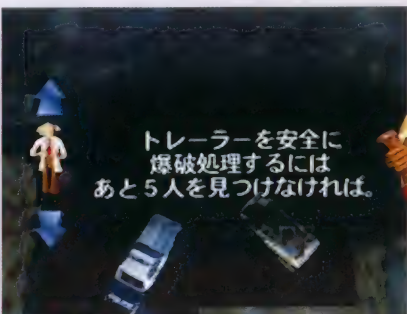
気化したFK540に汚染された建造物は、破壊する以外に処理の施しようがない。したがって、世界を浄化するためには、汚染地域の建造物を一つたりとも残しておいてはいけないのだ。

破壊するものは建物ばかりとは限らない

建造物をバンバンと破壊していくのだ

Special Mission

世界のどこかにいる6人の博士を探せ

FK540の中和装置RDUを開発した6人の化学者が、世界のどこかで極秘に研究を続けている。プレイヤーが各地で無事誘導した無人トレーラーを安全に処理するためには、どうしてもこの6人の化学者の頭脳が必要になる。4つの作業と同時にこの6人の化学者を探すことも重要な任務の一つだ。

6人の博士は隠れ住んでいる

6人の化学者は、辺ぴな場所に隠れて研究している

なんかマッドサイエンティストな雰囲気だよネ

6人の化学者を見つけるのは至難の業

N64

人類救出に乗り出すマシン
Vehicle

ロボット、特殊車両、高速車両の3種類のタイプのマシンの得意ワザや特徴を種類ごとにまとめて解説していくぞ

ロボットタイプ
オリジナルの得意ワザで建造物を破壊してゆく

ロボットタイプは比較的操作がカンタンなので、ステージ中で行うべき建造物の破壊、RDUの作動などの作業がしやすい。

ロボットタイプには、唯一空中を移動することができるJボム、破壊力のある連続攻撃ができるサンダーフィスト、小柄なボディですばやい動きが可能なサイクロンスーツの3種類が用意されている。

それぞれのロボットは、カッコイイ得意ワザを持っているので、ロボットたちの特徴と一緒に紹介していくことにするぞ！

最新鋭ロボットのサンダーフィストの十八番はジャンピングパンチだ！

Jボム

ロボットタイプだけに限らず、すべてのマシンの中でJボムだけが、背中のジェット噴射を利用して空を飛ぶことができる。ジェット噴射を利用して空高く舞い、上空から急降下アタックで地上の建造物目掛けて下降して、一気に破壊するのが得意ワザだ。

グアシャ〜ン

ターゲットをしぼり込んだら、背中のジェット噴射を使って急上昇だ。ただし、高所恐怖症の人はご注意を…

後は、真下のビルを目掛けて急降下だ

空中移動を微妙に調節

着地スペースが限られているステージでは、背中に付いているジェット噴射が大活躍する。ジェット噴射で高度を微妙に調節して滞空しながら、移動や建造物の破壊活動を行うことができる。

職人ワザが光る

見渡す限り煮えたぎるマグマのステージ。とにかく、熱いっすよ

立つのがやっとのこんなところの建造物を破壊することもあるのだ

サンダーフィスト

数あるマシンの中で最新鋭のものとされているだけあって、種類の違う回転アタックとジャンピングパンチを連続して出すことができる。回転アタックをする場合は、ターゲットとなる建造物から少し離れて助走距離をとる必要がある。

連続攻撃で破壊力は抜群

回転アタックの後にのみ、右腕から破壊力が抜群のジャンピングパンチの必殺ワザをキメることが可能。2種類のワザを連続して使えば破壊力は絶大だぞ。

回転アタック

⬆コロゴロと前転しながら建造物を壊していく。残念ながら後転はできない

ジャンピングパンチ

⬆片方しかない腕を使うのがこのワザの特徴だ

⬆ジャンピングパンチは回転アタックの後にしか出せないのだ

サイクロンスーツ

ロボットタイプの中で最も小柄なボディ。破壊力はほかのロボットタイプに劣る反面、俊敏な動きが期待できる。破壊するターゲットを決めたら、少し距離を置いてサマーソルトアタックで攻撃を加えるのが特徴だ。

サマーソルトアタックで攻撃

近距離からの攻撃力は絶大とは言い難い。しかし、サマーソルトアタックを使えば、攻撃力は大幅にアップするぞ。サマーソルトアタックは、ある程度の助走距離が必要なので、破壊しようとする建造物との距離を考える必要がある。

⬆回転中は自分がどこにいるのかを見失わないように注意が必要だぞ

⬆ワザをキメる決定的瞬間　とりゃあ～!!　ターゲットを目指してダイビング開始だ

⬆障害物との距離を測ってからワザを出す

特殊車両タイプ

個々に違う特殊車両の構造を利用して破壊せよ

特殊車両タイプは全部で5種類ある。車のボディそのものを使って、体当たりで建造物を破壊してトレーラーの進路を確保するのがラムドーザー、バックラッシュ、スカイフォール。建造物に体当たりで攻撃するだけでなく攻撃アイテムを補充して特殊攻撃を加えることができるのがバリスタ、サイドスワイプだ。

地形の影響が走行特性に大きく影響されるものは、それぞれの攻撃方法のほかに地形との関係も交えながら紹介していくぞ。

ステージをクリアする一番の近道は、まず個々の能力を知っておくことだ

ラムドーザー

操作が最も簡単なマシンで破壊力も抜群。ステージによってはTNT爆弾や巨大ブロックを前部で押して移動させることも可能。

基本は前進あるのみ

操作がしやすいわりに破壊力も大きいので、初心者向きだ。何も考えずにただアクセル全開で建造物に体当たりするだけで、おのずと道は開けるはずだ。

操作は一番カンタンなのだ

ラムドーザーに得意ワザなどはない。アクセル全開で突き進むのみだ。前進あるのみの前向きな性格らしい

アクセル全開で前進して障害物を破壊する

バックラッシュ

特殊車両の中では操作が最も難しい。しかし、スピンで建造物を破壊するテールスライドをキメたときの爽快感は何とも言えないぞ。

車体をスピンさせる

テールスライドは、ターゲットとなる建造物の少し手前で車体をわざとスピンさせて、その勢いを利用してぶつけるワザ。テールスライドは連続して何回でもできるが、スピンしている間の操作が非常に難しい。また、スライドの仕方も地形によって変化してしまう。

上から押しつぶすような壊し方もできる。ただし、段差とスピードが必要だ

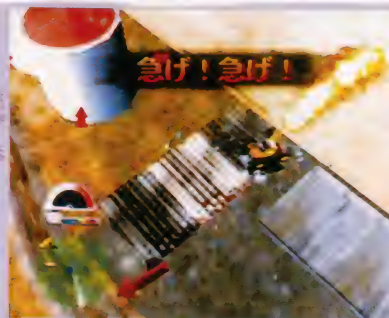
テールスライドはボディ後部を建造物に当てる

スライドできない!?

どうやら、草の上は滑りにくいようだ

テールスライドでターゲットを狙え

スカイフォール

ターボ機能でイザというときのダッシュ力があり、起伏に富んだステージで力を発揮する。ただし、小回りが利かないのが難点だ。

ターボ機能でジャンプして落下地点の建造物を壊す。さらに地形の起伏とターボ機能を組み合わせて使用すれば破壊力は増すのだ。

ボディの底部で壊すように

バリスタ

バリスタは小回りが利き、ミサイル攻撃が可能。武器を使用しないでも建造物は破壊できるが破壊力は激減してしまう。

ミサイルで遠くの建造物を破壊できる。ただし、保有できるミサイルの数には限りがあるので残数を常にチェックしよう。攻撃アイテムを発見したら取るように心がけたほうが良い。

ミサイルを発射するのだ!!

ミサイルの残数をチェックするのだ

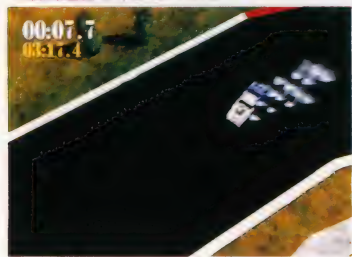
サイドスワイプ

小回りが利かず内輪差が大きいのだが、車体のサイドで攻撃できるのでそれほど気にはならない。

サイドパネルを左右に開いて攻撃をするためには、エネルギーを補充する必要がある。無駄な攻撃は避けて限りあるエネルギーを大切に使おう。

このアイテムを取ればエネルギーが補充されるぞ

前方から攻撃するだけとは限らないのだ

高速車両タイプは、4種類。暴走するトレーラーの進路の確保のために建造物を破壊するというよりは、移動の手段に使用することが多い。また、サブゲームステージで金メダルを取るためにはそれぞれの癖をつかむ必要がある。

サブゲームステージでは、速さを競う何種類かのコースが用意されているのだ

アスファルトの道路では、真っすぐの直線で最高速度も伸びるハズだ

NAME スタースキー

標準タイプ

全長：2m　高さ：1m
重量：1t　最高速度256km/h

スピード、ハンドリングともに、まずまずと言ったところ。4種類存在する高速車両タイプの中では標準的な車だといえる。路面が平坦な状態から悪路になってもスピード、操作性の低下の度合いもほかの車ほど大きくない。

標準的な車で走ってみて、まずはどんなコースかを知るのも手かもしれない

路面の状態が悪いこんなコースではやはり、直線でのスピードも伸びないのだ

NAME アメパト

加速難タイプ

全長：2m　高さ：1m
重量：1.5t　最高速度272km/h

加速が弱く登り坂で止まってしまうとほとんどスピードがでないのが難点。ただ、スタートさえうまくいけば、スピードもハンドリングも申し分ない車だ。

スタートでさえつまずかなければ、アメパトでベストタイムを十分にねらうことができるぞ!!

サイレンも鳴らせるぜ！

急なカーブも簡単だ。サイレンを鳴らして余裕のあるところをアピールしてみては？

NAME ミニバン

悪路難タイプ

全長：2.5m　高さ：2m
重量：2t　最高速度264km/h

悪路ではスピードが低下してしまう。しかし、ハンドリングはずば抜けて良く、ストレスを感じることなく走行することができる。ほとんどのカーブは1回で回ることができるので、操作は一番カンタンで初心者向きだぞ。

車高が高いワリに操作性は抜群だ。風の影響なんてものはないのだろうか？

コースから外れてしまうと極端にスピードが低下してしまうので近道はできない

NAME ホットロッド

最高速タイプ

全長：2m　高さ：1m
重量：1.5t　最高速度288km/h

スピードは4台の中で最も速いが、ハンドリングが安定しない。カーブでは、予想以上に車が外に振られてしまうのでアクセルとブレーキを微妙に調節しなければならない。最も操作が難しく上級者向きの車だ。

コースから外れてしまうと落ちてしまう。カーブをうまく曲がり切れるだろうか？

な、なんとかふんばれそうだ!!

おわっち！

ミッションステージとサブゲームを紹介

Mission&Sub Game

汚染浄化のことはひとまず忘れて、ゲーム感覚で楽しめる4種類のサブゲームを詳しく解説しよう!!

2種類のステージ ブラストドーザーの任務は汚染浄化だけではない!!

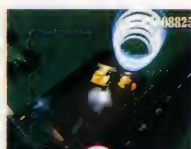
「ブラストドーザー」が出動するポイントは、「ミッションステージ」と「サブゲームステージ」の2種類があり、単純に汚染を浄化するだけが任務ではない。ここでは、それぞれのステージでプレイヤーにどんな任務が下されるのかを見てみよう。

化学物質の汚染浄化とはまったく関係ない。純粋にゲームを楽しむステージ

建造物を破壊していき、真紅の無人トレーラーのルートを切り開いていく

2つのステージで全世界に出動する

「ミッションステージ」では、これまでにも説明してきた進路確保と汚染浄化が重要な任務となる。比べて、「サブゲームステージ」では、「ミッションステージ」のようなヒーロー的な任務があるわけではない。単純に『ブラストドーザー』で使用できるマシンの機能を使って遊ぶことができるんだ。

プレイヤーが出動できるポイントは、基本的にステージをクリアしていくことで徐々に増えていく。1つのポイントから伸びるルートは1本とは限らないぞ。

ステージの広がりかた

ステージをクリアしてルートを開け

ステージのどこかに通信ベースがある

ある程度ステージクリアでルート出現

ミッションステージ

ゲームのメインとなるステージ。マップ上では大きなマルでステージのポイントが表示されている。1度破壊してしまった建造物や、作動させたRDUが、元の状態に戻ることはない。ゴールドメダルを獲得してしまうと何もすることがなくなってしまう。

目印は大きいポイント

ステージをつなげるルートが多い

サブゲームステージ

マップ上での目印は小ぶりなマルいポイント。「ミッションステージ」とは異なり、クリアしても新たな記録を目指して何度でも遊ぶことができる。ゲームの種類は全部で4つあり、どれもマシンの特徴を生かした内容になっている。

目印は小さいポイント

新たなルートへあまり広がらない

4つの任務をこなす

「ミッションステージ」の基本

100個のRDUをすべて作動させる

建物を壊していけば救出できる

すべての建造物を破壊し尽くせ

4種類のゲームを満喫

破壊マシンの練習にうってつけ

たった一台で走行する孤独な戦い

破壊の快楽に酔いしれること請け合い

大量にあるので作動のし忘れに注意

ミッションステージ①

パズル的な戦略と操縦テクニックが必要

「ミッションステージ」での任務の内容は、これまでにもくどいほど述べてきたので、改めて説明することもないだろう。ただし、具体的に各ステージがどのような構成になっているのかは、任務を遂行する前に予備知識として是非とも蓄えておきたいものだ。プレイヤーに何が要求され、いったいどんな任務や試練が待ち構えているか？ ここでは『ブラストドーザー』のプレイヤーに要求される資質（ちょっと大袈裟かもネ）について解説していこう。

○マシンの後ろから無人トレーラーが迫ってくる。急げや急げッと

マシンの性能を把握しテクニックの限りを尽くせ

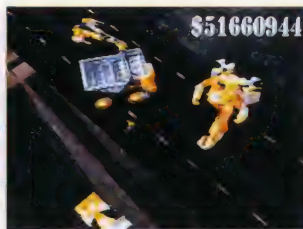
マシンの解説でも説明したが、8体の破壊マシンにはそれぞれ特徴があり、独特の操作法が設定されている。プレイヤーは、すべてのマシンの性能を把握し、高度な操縦テクニックを身につける必要がある。正確で迅速な破壊活動を行うだけの操作能力が必然的に要求されるのだ。

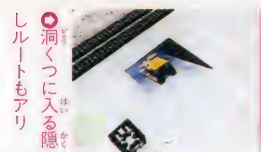
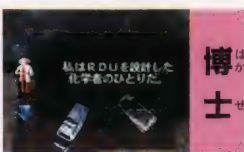
○マシンが変われば当然のことながら操作感覚も変化してくる

○○ただ単にぶつかっていけばいいというものでもない!! 正確さが肝心

状況により乗り換えマシンの特徴を生かせ

「ミッションステージ」には複数のマシンが用意され、自由に乗り換えができるステージも存在する。建造物のなかには、特定のマシン以外では破壊できないモノもあり、プレイヤーは、状況によって、使用するマシンを変えていく状況判断が要求されるのだ。

○巨大ビルはスカイフォールでは破壊不可能

○ステージに用意されているマシンは、それぞれ目的があって用意されているものなのだ!!

思いもよらない場所に秘密が隠されている

プレイヤーが作業を行うステージは、その全体像を把握するのに何回も往復しなければならないほど広大な面積である。したがって、1回や2回のプレイでは見落としてしまう仕掛けもイロイロと出てくるほどだ。プレイヤーは、ステージの隅々まで見回す観察力と注意力、そして隠された秘密を見破る洞察力が必要とされるのだ。

通信ベース ○ステージのスミが何かと怪しい

博士 ○隠しルートを使う必要アリ

RDU ○残り一つが意外に発見しにくい

建造物 ○巨大な石像も建造物の一種

マシン ○マシンが隠されているステージも

ルート ○洞くつに入る隠しルートもアリ

SCOOP

ブラストドーザーの舞台は宇宙に広がる

人類と地球の危機を救うために活躍する「ブラストドーザー」。彼らの活動範囲は、地球を飛び出して宇宙まで広がっていることが今回判明した。どうやって宇宙に行くのかは、次号で解説。

月面の基地を破壊!!

○弱い重力で操作もままならない

○月面でのマシンは、バックラッシュ操作が一段と難しくなる

○スペースシャトルに乗って宇宙へ出発!! 目指すは月面の宇宙基地だ!! 空気がなくても大丈夫なのか？

ミッションステージ②

破壊マシン以外の列車、ボート、クレーン以外も使いこなせ

「ミッションステージ」で利用するメカは、破壊系の8体のマシンと高速移動系の4台の車両以外にも存在する。ここで解説する列車、ボート、クレーンの3台のメカは、そうそう頻繁に出現するわけではないが、どれもミッションクリアに欠かせない重要なメカとなるものばかりだ。イザというときに慌てないように、3台のメカの利用方法を順番に解説しておくので、記憶にとどめておこう。

用途はイロイロ

ステージクリアに必須のメカだ

TRAIN 列車

範囲は限定されるが使い方はさまざま!!

列車の用途は、運搬、ルート確保、移動の3種類。列車を移動させる時の機関部への乗り降りは、橋やトンネル以外ならどこでも可能だ。しかし貨車に荷物（マシンやTNT爆弾）を載せる場合は、プラットホームのある場所でしかできないので注意しよう。

運搬：貨車にマシンを載せて移動

列車の荷台にラムドーザーを載せて出発進行。線路は続くよどこまでも

と思ったら終点に到着。ラムドーザーをおろして作業を開始

ルート確保：貨車の部分をルートにする

列車に乗って、さぁ発射オーライ。トンネルを通り抜けたその先では…

列車をプラットホームにつけてしばらくすると、無人トレーラーが接近。トレーラーは荷台をルートにして線路を通過していく

移動：一気に遠くへ

列車に乗って全速力で出発!!

終点のプラットホームに無事到着。さて、作業を始めるか!! マシンはどこにあるのかな？

BOAT ボート

乗り降りできる場所が決まっているのが欠点

ステージ上にあるボートは、残念ながら自由に動きまわれるというものではない。実際には水路を移動できるだけのものなのだ。

用途としては、主に運搬とルート確保の2つが考えられる。ただし、ボートは列車と異なり、自由に乗り降りできるというわけではない。船着き場以外では、荷台にマシンを載せることはおろか、移動させるために乗船することもできないのだ。画面上にキャラクタの顔が出現する地点でのみ、乗り降りすることができるぞ。

運搬

TNT爆弾を船の荷台につんで

ルート確保

ボートの荷台をルートにして

CRANE クレーン

荷台に物を載せて移動させることができる

これまでに見てきた2種類のメカと違い、クレーンでマシンを動かせる距離はそれほど長くはない。しかし、吊り上げることで、川や線路など、マシンの移動を阻止する障害物の上空を越えて移動させることができる。また、吊り上げて移動させる物は、マシンに限らず破壊処理に必要なTNT爆弾を運ぶこともある。

マシンを移動

ラムドーザーをクレーンの荷台につんで、線路の反対側に移動させることもできる

TNTを移動

TNT爆弾をクレーンに積んで、さてとどこに降ろそうかなぁ？ 早くしないと爆発しちゃうゾ

サブゲームステージ

クリアの時間によりメダルの色が決まる

「サブゲームステージ」でも「ミッションステージ」と同じようにステージクリア時の達成率により、金銀銅の3種類のメダルが授与される。ただし、「ミッションステージ」とは違い、達成率はステージをクリアしたタイムによって決められる。高度なテクニックによる破壊活動の正確さと、スピードが何よりも求められるのだ。挑戦のしがいのあるゲームばかりだ。

制限時間アリ

コースを4周
制限時間：1分20秒

○規定の時間以内にクリアしないと、最初からやり直しになってしまうぞ

練習ステージ

自由にマシンを動かして操作に慣れるのだ

Jボム、サンダーフィスト、バックラッシュ、スカイフォール、サイドスワイプの5種類だ。操作が難しいマシンを練習するためのステージだ。

○「サブゲームステージ」を始める前に、操作方法やマシンの特徴を説明してくれる

建造物破壊

破壊する順番を考えて最短クリアを目指す

「ブラストドーザー」が最も得意とする破壊活動を行うステージ。短時間で作業を完了させるためには、正確な操作をしつつ建造物を破壊する順番を考えて行動しなければならない。

○広いステージでは、規定時間内に建造物を発見するのも一苦労

壊すのは建物だけじゃない!!

○巨大なビリヤードの台の上でのステージ。TNT爆弾を移動させて、巨大なビリヤードのキューを破壊

○破壊する物体は建物とは限らない。空中に浮く謎の銀色の物体も破壊すべき建造物の1つだ

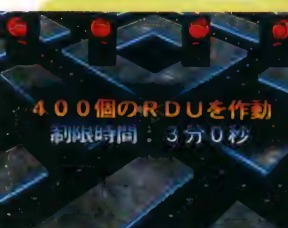
操作の基本から上級テクニックまで訓練できる

○「ミッションステージ」でうまく操縦できなかったマシンは、この練習ステージで特訓

RDU作動

このゲームで唯一敵キャラクタが出現!!

大量のRDU（最大で400個）を作動させていくステージ。迷路状になっているステージでは、敵キャラクタ（もちろん接触するとアウト）も登場する。

大量のRDUを確実に作動させるのだ

400個のRDUを作動
制限時間：3分0秒

○迷子になってしまいそうなほど巨大な迷路状のコース。時間内にクリアできるか!?

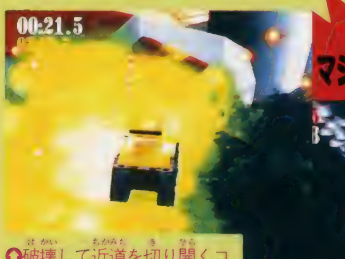
○カラフルなラムドーザーもどきがオジャマカーとして登場してくる

○全部作動させたつもりでも、どこかに忘れたRDUがあると見つけるのも一苦労

タイムトライアル

最短ルートを探し出し最速ラップを叩き出せ

サーキットやダートコース、市街地などを周回する。最速ラップの基本は、最短ルートの発見と路面とコース状況、設定に合ったマシンの選択にある。

○高速車両から特殊車両まで、ステージを進めていけば最大で7種類の車両から選択可能

○破壊して近道を切り開くコースではラムドーザーのパワーが発揮される

○○コース状況に合わせた車両選択が重要となる

新たな画面&タイトルをいち早くお届け!!

ギリギリ速報!

任天堂N64ソフト最前線

本家本元、任天堂のN64最新情報を掲載する、新コーナーのスタート!

ここが「キマイラの森」。薄暗い森の中を2人と1匹が進んでいく

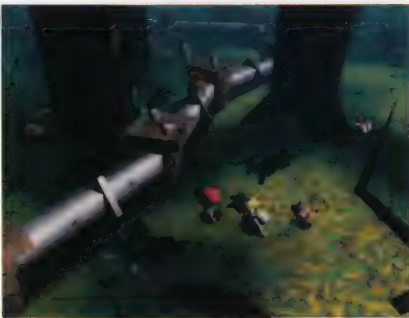
正式タイトルがついに決定!!

MOTHER3 キマイラの森

N64DD	発売日未定 / 価格未定	ロールプレイング

キマイラの森にはどんな謎が!?

タイトルにうたわれる「キマイラの森」を始め新着画面を徹底分析

正式タイトルが決定し、さらなる情報が待たれる中、新たな画面が公開された。その中でも、特に興味を引かれるのは「キマイラの森」。詳細は不明だが、タイトルからも「3」における重要な場所となるに違いない。その他にも一面の雪景色や、おかしな格好をした兵士たちの写真を入手。これらから「3」の内容を推察していくぞ。

パイプラインは町から町などへ、石油などの液体を輸送する手段として建造される。この森のパイプラインでは、一体、何を輸送しているのだろう

パイプの中から何かの流れる音が…

森の中を走るパイプライン

鬱そうとした「キマイラの森」。名前からして、何か恐ろしいモンスターがいて人が寄りつかない印象を受ける。しかし、森の中には明らかに人工物と言える、太いパイプラインが走っており、意外に開拓されているのかもしれない。パイプラインがどこまで続いているかは不明。だが、中に何かが流れているのは確かなようだ。

『3』における"キマイラ"とは?

RPGではモンスターとしてよく見かける"キマイラ"。"キメラ"ともいい、ギリシア神話に登場する怪物だ。しかし、一方では「妄想」を意味する単語でもある。ひょっとすると「キマイラの森」には、悩み多き人間の妄想をかきたてる何かが、潜んでいるのかもしれない。

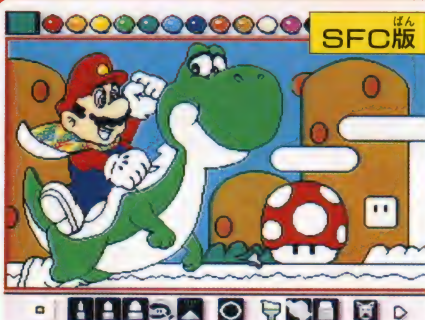
発売決定のタイトルはこの4本!?

○SFC版『ファイヤーエムブレム 聖戦の系譜』。N64版はどんな世界を舞台に戦いを繰り広げるのか

ファン待望のSLG出るか!?

ファイヤーエムブレム64(仮称)

N64DD 発売日未定 価格未定 シミュレーション

発売は決定していないが、N64DDで出したいとのこと。『ゼルダ』や『MOTHER』同様、人気シリーズとして、ぜひとも発売してもらいたい!

○N64ならできることが大幅に増えるはず。そういえば、SFC版では「ハエたたき」もおもしろかった

今度はポリゴンで描けちゃう?

マリオペイント64(仮称)

N64DD 発売日未定 価格未定 その他

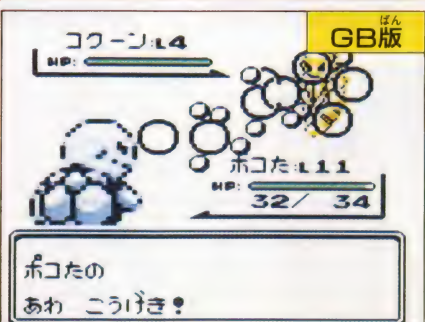
絵を描いてアニメーションをさせたり、ちょっとした曲が作れたSFC版。N64版ともなればポリゴンを描いてグリグリ動かすことができるかも!

○N64版での町作りはどんなものになるのか? とりあえず、SFC版をやって予習しておきましょう!

心ある名市長を求む!!

シムシティ(仮称)

N64DD 発売日未定 価格未定 シミュレーション

N64DDでの発売が決定。SFC版で名市長を目指した人もそうでない人も、N64版で究極の市長を目指してしまおう。町作り好きは心して待つべし。

○今や大人気の「ポケットモンスター」。N64版もGB版のように色違いバージョンが発売されるのだろうか

何色が出るんでしょう?

ポケットモンスター64(仮称)

N64DD 発売日未定 価格未定 ロールプレイング

発売から1年を過ぎて、今なお売れ続けるGBの『ポケモン』。GB第2弾の発売が待たれる中、早くもN64版の発売が決定。内容はまだ未定だ。

雪国とジャングルに異なる主人公が!

以前に紹介したトロピカルなジャングルとは対照的に、雪の降り積もる寒々とした場所の画面写真を入手。まわりの景色にそぐわない「ホノレレ サマーリゾート」という看板や、それを持つ赤ら顔のオヤジも気になるが、やはり注目は画面中央にいる主人公。後ろ姿ではあるが、ジャングルの写真に写っていた主人公とは異なる姿形。もしかすると、場所の違いによって、プレイヤーキャラクタとなる主人公が変わるのかも!

所変われば主人公も?

○ジャングルでは赤い帽子の「リュカ」が主人公だ

○白銀の世界にたたずむ後ろ姿は主人公の1人「ダスター」では?

集結する兵士たち!怪しげな軍隊が存在

色とりどりのコスチュームに身を包んだ兵士たちの集合写真を紹介! この画面からも、『3』の世界に軍隊が存在していることは間違いない。ところでこの兵士たち、コスチュームの色で階級が分けられている。まず、画面中央の赤が中尉クラス。右側のグレーと緑が軍曹クラスだ。そして、左側奥のヘルメットをかぶった連中が二等兵とのこと。それにしても、みんなブタ面でおかしくも怪しげな彼ら。ゲーム中ではどんな存在に?

○手前の連中は特にブタ鼻が目立つ。ブヒブヒという音が聞こえてきそうだ

旅の始まりから、冒頭のゲーム展開を報告!!

密着続報

がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

N64	コナミ	アクション
	発売日未定	コントローラパック(未定)
	予価9800円	コントローラパック対応

「はぐれ町」から大江戸城へ！町で情報を集め、いざ出発!!

今回は物語の流れにしたがって、序盤のゲーム展開を紹介していくぞ。さてさて、まずは冒険へと旅立つ最初の舞台だが、『5』の旅は、大江戸の「はぐれ町」からスタートすることが判明！　町に突如、現れたUFOの正体をつかむため、ゴエモンは殿様とゆき姫がいる大江戸城を目指すことに。しかし！　聞いてびっくり見てびっくり、大江戸城へと続く橋は崩れ、あえなく足止めを食うことに。そこで、とって帰って「はぐれ町」。まずは橋を渡る手立てを見つけるため、町で情報を集めていくのだ。

◎やっぱり町での情報収集はかかせない。さあ〜て、誰に話しかけるか…

大江戸城へと続く橋が…！

◎大江戸城へは、この橋を渡らなくては。しかし、見事にスパッと崩れ落ちている

旅立つ前にお買い物　備えあれば憂いなし！

町では情報を集めるだけでなく、旅に出る前の準備も整えたほうが良さそうだ。何が起こるかわからない旅道中。体力を回復させるアイテムなどを用意しましょうか。

◎◎「おにぎり」などの体力回復アイテムはいかが？

こうして旅は始まるのであります！

現れたUFOに、町はそりゃもう大騒ぎ！　実はそれこそが「はるかぜダンシン」率いる〝ネオ桃山幕府〟来襲の始まりであった！　果たして、ゴエモンたちの運命やいかに!!

◎見かけは変だが数に勝る〝ネオ桃山幕府〟の力は強大だ

◎敵の一団〝おつき隊〟。「はるかぜダンシン」の追っかけ？

町で得た情報をもとに富士山ろくへ！アイテムを手に入れ、大江戸城に殴り込む

はぐれ町で得た情報から、橋を渡るためのアイテムが富士山ろくに隠されていることがわかる。それを手に入れれば、いよいよ大江戸城にたどり着けるぞ。そうと決まれば話は早い！　いくつもの山を越え、切り立った谷を渡り、富士山に続く道中をひた走る！　その途中には、早くも怪しげな連中が出現。敵の攻撃をかわしながら、突き進んでいくのだ！

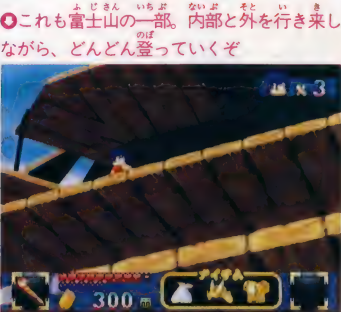
山と谷を駆けめぐれ！

谷を流れる川を進む。上流にのぼってきたぞ

富士山への道中には"おつき隊"が出現！

アイテムを求めて富士山内部に侵入！

富士山のとある場所から内部に侵入。煮えたぎる溶岩の池に落ちないように、慎重に奥に進んでいく。すると、一軒の家を発見。アイテムはここにあるのか!?

富士山の内部に、なぜか一軒家が。住むには暑いと思うが…

これも富士山の一部。内部と外を行き来しながら、どんどん登っていくぞ

表の入り口から、溶岩がグラグラと煮えたぎる内部に侵入。足もとに気をつけて…

敵の巣くつに突入！目指すは頂上、天守閣

富士山で無事にアイテムを手に入れたら、橋を渡ってついに大江戸城に突入。城内はすでに、町に現れたUFOの連中に占拠されたらしく、敵の数はハンパじゃない。おまけに釣り天井や、ビームを放つ巨大仁王像など、ゴエモンの命をけずる危険な仕掛けも豊富。次から次へと現れる敵を蹴散らし、仕かけをかいくぐり、殿様とゆき姫のいる天守閣を目指すのだ！

蹴散らして進め

ぼやぼやしてると挟み撃ちにされるぞ

橋を渡って入城。天守閣の入り口にやってきた

敵か仕かけか幻か？ でら怖ぇ〜写真発見！

今回入手した新着写真の中に、背筋も凍る恐怖の写真を発見!!　場面は大江戸城の城内。画面中央のゴエモンのすぐウ・シ・ロ…！　不気味にほほ笑む謎の顔が〜っ!!　これは水中に潜む敵なのか、それとも…。

タタリはないのか、目下、開発者の安否が気づかわれている

ヤバい仕掛けがてんこ盛り!!

ゴエモンの小判攻撃炸裂！　敵に当たって金色にはじける。それにしても太っ腹やね〜

巨大な顔の仁王像から発せられる強烈なビームや釣り天井が、ゴエモンに容赦なく襲いかかる！　無事に殿様のもとにたどり着けるか!?

発売日直前！ ゲームのシステムや世界観を徹底紹介!!

ドラえもん のび太と3つの精霊石

いよいよ発売日も間近に迫り、今まで紹介したことのおさらいとともに、ストーリーやシステムをバッチリ紹介するぞ。そして美しい映像が流れるオープニングをどこよりも早く公開するぞ！

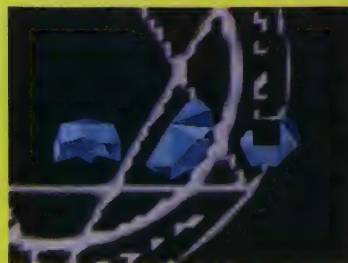
N64	エポック社	アクション
	3月21日発売予定	内部バックアップ(4)
	予価7980円	

木に登ったり川に入ったりいろいろできるぞ！

○このステージではいろいろなことができるぞ。例えば前に見える滝から飛び降りることもできるし、手前の木にジャンプして登ることだってできちゃうのだ

○高い場所にある浮き島に飛び移ったりできるぞ。あまり高いところから落ちるとアウト

○こんな細い橋をソロリソロリと渡る。でも見たところこの下にも道がありそう…

おなじみ「ドラえもん」たちが3つの妖精界にある、ひみつ道具を使ってステージをクリアしていくアクションゲームだ。各ステージはすべて3Dポリゴンでできていて、さまざまな趣向が凝らされている。例えば川の中に入って泳ぐことができたり、いろいろな場所を登ったり降りたり思いのまま、自由に動くことができるのだ。

オープニング画面を一挙に大公開

オープニングでは、魔王の復活の様子を見ることができる。美しかったころの大地ワールドや海洋ワールドから、精霊石が現れて砕け散り、最後は魔王が復活してその姿を現す。

奪われた四次元ポケットを取り戻し魔王を封じるために妖精界へ

「ドラえもん」たちは、魔王に奪われた四次元ポケットを取り戻すため、妖精界に行くことになった。なぜ魔王はポケットを奪ったのか、精霊石とはどんなものか。ゲームのストーリーを追ってみよう。

天空の王女コロナ姫だ！

オープニングで天空の王と会話をしているコロナ姫。おてんばなお姫様のようだ

ストーリー紹介

精霊石の力が弱まり封印していた魔王が甦ってしまった。ひみつ道具の力が邪魔な魔王は、大地、海洋の王をさらい、残った天空の王にドラえもんのポケットを奪えと命じた。天空の王女コロナは、反対に道具の力で魔王を封印してしまおうと考え、人間界に向かった。しかしポケットは魔王の手下に奪われてしまう。コロナは手下を追って妖精界に帰り、ドラえもんたちはポケットを取り戻す冒険に出た。

魔王にだまされた

「こむすめが・・・
まんまとひっかかりおったわ！」

魔王はコロナ姫に人間界への道を開かせるために2人の王をさらったのだ

彼女はさまざまなアドバイスをしてくれる。ステージでは姿は見えないけど、いつもいっしょ

フィールド

フィールドでのコロナ姫の姿はこんな感じ。いつも側にいるのだ

物語のカギを握る精霊石を集める！

プレイヤーは魔王復活のときに砕け散った精霊石のかけらを集めて、再び魔王を封印しなければならない。そのためには精霊石のかけらを拾い集めて、もとの形にしなければいけないのだ。かけらはステージ内のどこかに存在する。しかし、魔王封印を妨げるため待ちかまえるボスもいる。ボスを倒せばかけらを入手できるぞ。

海洋の精霊石 / 天空の精霊石 / 大地の精霊石

大地、海洋、天空にそれぞれ存在した精霊石。このかけらをすべて集めなければ魔王を封じることはできない

ボスを倒して入手！

あれ?こんなところに

ボスがいると思いきや、精霊石が置かれている。こんなステージもあるのだ

苦戦しつつも何とかボスに勝ち、かけらをゲットしたぞ！ 苦労したかいがあった

いざボスと対戦！ 相手の動きが速すぎて攻撃がなかなか当たらない

アクションやカメラワークでさまざまなステージをクリア!!

キャラクタが歩いたり走ったりするときは3Dスティックで操作し、ジャンプやひみつ道具で攻撃するときはA、Bボタンを使う。

また、カメラの位置を自分で変えられるモードがあり、2種類のカメラモードから選んで好きな位置でプレイすることができる。

ジャンプ

基本中の基本のアクション。これで高い場所に登ったり障害物を避けることができる

踏みつけ

ひみつ道具を装備していないキャラクタができる唯一の攻撃方法がこれだ

スタートボタン

ゲーム中ボタンを押すとキャラクタの交代ができる。そのほかひみつ道具図鑑、オプションを見ることができる

Rトリガー

カメラモードを変えることができる。選べるカメラモードは2種類あり、オートのカメラモードとマニュアルのカメラモードを選択できる

Zトリガー

キャラクタをしゃがませることができる。水中では、すばやく降下できる。またZトリガーを押しているときにBボタンを押すとしゃがみ攻撃をする

Cボタンユニット

カメラの位置を変えることができる。ズームや、カメラを引いて広範囲を見ることができる

Aボタン

ジャンプをすることができる。水中ではボタンを押すことによってキャラクタが浮上していく

3Dスティック

キャラクタの移動などの基本的な操作ができる。3Dスティックとボタンを操作してアクションを出すのだ

Bボタン

装備しているひみつ道具を使って攻撃をする。のび太のひみつ道具は連射ができる

ボタンを組み合わせて出せるアクション

キャラクタたちはジャンプやひみつ道具で攻撃するほかにも、自由にアクションをすることができる。例えば細い橋を渡るときや、バランスの取り方が難しいところではハイハイで進んだりと、アクションを使い分けるのだ。

しゃがむことによって敵の攻撃を回避することもできる。しかし海中ではできない

Zボタンでしゃがんで

Bボタンで　**3Dスティックで**

Zトリガーを押しているときに3Dスティックを操作するとハイハイを、Bボタンを押すと、しゃがみ攻撃を出すことができる

好きなアングルで遊べるカメラワーク

このゲームでは、カメラモードを選んでプレイすることができる。選べるモードはAとBの2種類で、キャラクタの動きに合わせて常によいカメラ位置に調整されているのがオートモード。もう1つは自分の好きなカメラ位置を選んでプレイできるマニュアルモードだ。

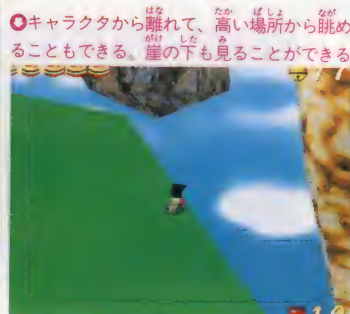
オートモード

画面上でオートモードであることがわかるようにAでモードの表示がされている

マニュアルモード

Bの表示はマニュアルモードを示す。Rトリガーでオートモードへ変えることができる

Oh！エクセレント

なんとこんなところまで見ることができるのだ！　子供はまねしちゃだめよ

キャラクタから離れて、高い場所から眺めることもできる。崖の下も見ることができる

高い場所に足場があるが、どうやってあそこまで行けばいいのだろう？

そんなときはカメラ位置を変えてみる。下の方に足場が現れたぞ

ドラえもん のび太と精霊石

それぞれ基本能力が違う個性的なキャラクタたち

5人のキャラクタたちは、それぞれに得意なアクションがある。例えば、しずかちゃんは身が軽いのでジャンプが得意だとか、スネ夫は足が速いなどといったものだ。

ゲーム中ではいつでもキャラクタを自由に代えることができる。キャラクタの能力の違いをうまくいかしてステージをクリアしていくことも必要なのだ。

高いところでもへっちゃら

ほかのキャラクタでは、この高さは登ることができない

しかしジャンプ力のあるしずかちゃんを使うとラクラク登ることができてしまうのだ！

ジャイアンは体力が人一倍あるのでモンスターが多い場所で力を発揮する

キャラクタの特徴

スネ夫	ジャイアン	しずか	のび太	ドラえもん
足が速い彼は、チャンピオングローブを装備	5人中一番体力がある。ジーンマイクで攻撃	ジャンプ力がある。こけおどし手投げ弾装備	射撃が得意なのび太は衝撃波ピストルを装備	平均的な力をもっている。空気砲を装備している

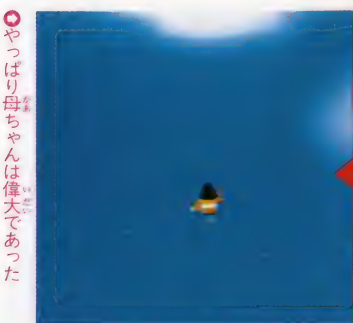
キャラクタがしゃべりゲームを盛り上げる

ゲームの中で「ドラえもん」たちはいろいろなことをしゃべってくれる。それぞれ個性的で、楽しいおしゃべりなのだ。ここで紹介した以外にもまだまだいろいろしゃべるので、「ドラえもん」たちにいろいろなことをさせて何をしゃべるか見つけるのもおもしろいぞ。

よおしいくぞ

ほかのキャラクタと交代したときにしゃべる。ほかのキャラクタもしゃべるぞ

何とかしてよぉ～

のび太がゲームオーバーになるとしゃべるセリフ。「ドラえもぉ～ん」ではない

ママに言いつけてやるぅ～

なんともスネ夫らしいセリフなのだ

いやぁん!!

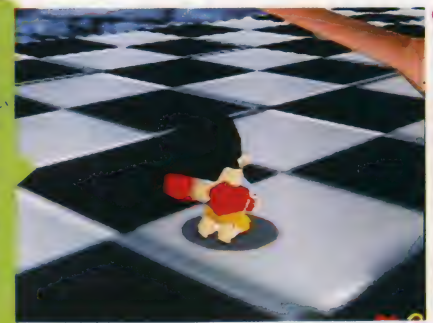
しずかちゃんがダメージを受けたときに言うセリフ。見た目にも痛そうだ

かーちゃーん！

やっぱり母ちゃんは偉大であった

4人で交代して楽しめる協力プレイ

協力プレイとは、ゲーム中最大4人までのプレイヤーが自由に交替できるモードだ。それぞれのコントローラを使い、好きなキャラクタを選びプレイできる。画面上には1人のキャラクタしか出てこないが、各プレイヤーの得意な場面でチェンジして力を合わせよう。

最大4人までプレイ可能！

この画面で好きなキャラクタを選べる。ゲーム途中でも変更可能だ

苦手なところを補え！

こういう場所が苦手な人は得意な人に代わってもらうことができる

奪われたひみつ道具を3つの世界から探し出せ

魔王に奪われてしまったひみつ道具は、3つの妖精界に散らばっていろいろなところに置かれている。ひみつ道具は基本的に宝箱の中に入れられてステージに置かれている。また、ひみつ道具はわかりにくい場所に置いてあるものもあるので、それを見つけ出すのも冒険の目的のひとつなのだ。

ミミックだった！

とりあえず落ちてみるのも

↑わーい宝箱だぁ！　と近寄ったら襲われた。人間欲張ってはいけない

↑↑道なりに進んでいるだけではひみつ道具は見つからない。寄り道してみては

ひみつ道具を探し装備していく!!

武器となるひみつ道具は初めから装備されているわけではなく、冒険をしていく途中で各世界の中から見つけていくことになる。装備できるひみつ道具もキャラクタによって決まっている。また攻撃できる道具にも違いがあり、広範囲を攻撃できるものや連射ができるものがある。そのときの場面によって使い分けることができる。

↑何とこんなところに宝箱が！　ひみつ道具は意外な場所に隠されていることもある

スネ夫専用のひみつ道具ゲット

↓装備できるひみつ道具は、キャラクタによって初めから決まっている

敵を倒すと出てくるアイテムを紹介

ひみつ道具以外にも「ドラえもん」たちを助けてくれるアイテムが存在するぞ。出てくるアイテムは、「ドラえもん」の付けている鈴と大好物のどら焼だ。これらのアイテムはモンスターを倒せば出てくるものだ。どのような効果があるか説明していこう。

↑右上の数字は手に入れた鈴の数で、どら焼は左上の体力ゲージに表示されるのだ

鈴

100個集めればキャラクタの残りが1つ増える。10人まで増やせる

どら焼

拾うと体力ゲージのどら焼がまるまる1個回復する

乗り物や動物に乗るステージがある

大地、海洋、天空の世界にはそれぞれ乗り物や動物に乗ることができるステージがある。この乗り物ステージは他とは少し趣向が違っていて、まるでミニゲームで遊んでいるように楽しいぞ。海の中では水中バギーに乗って水中を進んでいく魚雷とレースをしたり、天空では火を吐く怪鳥に乗って飛んでくる敵を倒したりするのだ。

↓この恐竜は有袋恐竜の「ポケラ」というしっぽでモンスターを攻撃するのだ

ポケラに乗って

大ネズミと追いかけっこ

→ネズミの親分登場！　こいつと追いかけっこをするが、ドラえもん大丈夫か！

→レースをするコースは幅が狭く、気をつけないとすぐぶつかるぞ

怪鳥ロック

まものがこのたいぼくをせんりょうして、ロックをすからおいだしたの。」

↑この怪鳥が天空界の乗り物。おとなしい性格のため魔王の手下に巣から追いはらわれた

←あるひみつ道具を使えば「ロック」に乗ることができる。どこにあるのかな？

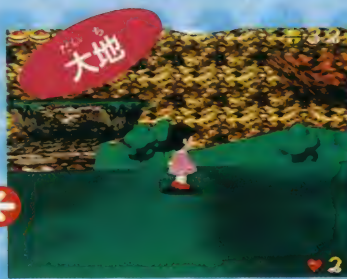
シューティングみたい！

ドラえもん のび太と精霊石

強力なボスやしかけが存在する 大地、海洋、天空の妖精界を冒険

モンスターたちが暴れ回る世界に「ドラえもん」たちは旅立っていく。妖精界には謎を解くのが難しいしかけがあったり、強くてひとクセもふたクセもあるボスもいるぞ。ボスは「ドラえもん」たちの行く手を阻んでくるぞ。

○一番やっかいな世界。少しでも足を踏み外そうものなら1発で死んでしまう

○一番攻撃が当たりにくいのがこの世界。また敵の攻撃も当たりにくいぞ

○草原や火山などがある世界。美しい風景も多くある場所なのだ。しかけもあるぞ

ステージには難解なしかけがいっぱい

いくつかのステージには、しかけがあり、謎解きもしなくてはならない。スイッチを踏んで橋をかけたり断崖に足場を出したりするぞ。しかもそのスイッチは普通の岩と変わらないものもあるので見つけるのが難しかったりするのだ。

階段が現れた！

○○行き止まり、そんなときはしかけがあるか探してみよう

○地上へ落ちる瞬間、かいま見たものは何と宝箱！ どうやってあそこまで行くのぉ〜

プレイヤーを悩ませる二重三重のしかけ

解くのが難しいしかけをちょっと紹介しよう。ここでは道をふさいでいる壁をどけなければいけない。いくつかスイッチがあるがやみくもに押してはダメ。壁とスイッチに同じ絵が描いてあるので、これを頭に入れて謎解きだ。

何とスイッチがいっぱい

○ガァ〜ン、壁が開いた向こう側にはスイッチが3つも！ まだまだ先が長そうね…

○やっぱりスイッチと同じマークだった。これを押せば先に進めるはずだ！

○壁に道がふさがれている。壁にはマークが描かれている。このマークは確か…

カワイイけど手ごわいザコモンスターたち

各ステージには個性的なモンスターがたくさん出てくる。近づいて体当たりをしたり、遠くから攻撃をしてくる嫌なモンスターもいるぞ。中には出現したモンスターをすべて倒さなければ、先に進めないところもあるのだ。

3つの世界のモンスター

天空ワールド		海洋ワールド		大地ワールド	
マジックン	フクノスケ	人食い貝	イソギン	カマずきん	ネズミ子分
突然現れて炎で攻撃してくる	近づくと体当たり攻撃をしてくる	近づくと口を開けて追ってくる	小魚を吐き出して攻撃してくる	手に持ったかまを投げてくるぞ	ドラえもんの天敵。体当たりしてくる

見た目はコミカルしかし強いボスたち

ボスたちはユニークな姿をしたものが多いが、その姿にだまされてはいけない。ボスたちは強力な攻撃をしてくるぞ。だが、強いボスにも実は弱点があったりするのだ。いくら攻撃しても効かないならば、弱点を探してそこを積極的に攻撃すればいいぞ。

何か出そうなところ

○大きくて豪華な扉が現れた。この先に進むと良くないことが起こりそう

メリークリスマス!!（季節はずれ）

○やっぱりボスの登場だ！ しかもサンタクロース。何かくれるかなんて期待したりして

○サンタクロースに勝った。期待どおりプレゼントをくれた！

J.LEAGUE LIVE 64

Jリーグライブ

多彩なカメラアングルと躍動感ある選手の動きが魅力

サンプルロムから分かったカメラアングル、選手の操作方法、システム面をまとめて紹介していくぞ！

N64	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	サッカー
	3月28日発売予定	コントローラパック(4)
	予価9800円	コントローラパック対応

セットプレイも本物のような動きだ

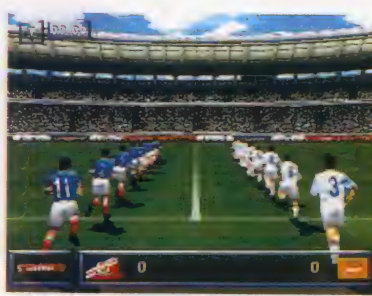
上空のセンタリングをヘディング勝負。ゴールできるか、それともクリアされるか

試合に勝利し、喜びを体で表現しているのだ

サイドラインをドリブルで攻め上がっていく
モーションキャプチャーの選手がフィールド内をスピーディに駆け回る

Jリーグの選手たちが実名で登場し、リーグ戦やトーナメント戦などで白熱した試合を繰り広げるこのゲーム。選手たちはモーションキャプチャーを用いたポリゴンで描かれているため、滑らかな動きが再現されているのだ。またこのゲームの特徴として、テレビ中継を見ているようなカメラアングルと、選手の豊富なテクニックが見ものとなっている。ゴール前の攻防の迫力に思わず興奮だ！

サポーターの大声援

汚いプレイにはブーイング。熱心なサポーターの応援には頭が下がる思いだ

試合前の入場シーン。歓声が沸き起こる！

フィールド内外の演出にも注目

試合中はスタジアムを埋めつくすサポーターたちの応援が、選手たちを励ましてくれる。試合前の選手入場時や、華麗なゴールを決めたときには張り裂けんばかりの大声援が、危険なプレイをした選手には激しいブーイングがスタジアムを包みこむのだ。まるで、本当にJリーガーになった雰囲気で試合に臨むことができるぞ。

見せるということにこだわりを持った豊富なカメラアングルは必見！

実際のテレビ中継はスタジアムのいたるところにカメラを設置し見やすい画面で放送している。このゲームも8種類のカメラアングルが用意され、いろんな角度で映してくれるぞ。また全体の動きが分かる「ピクチャーレーダー」とボールを持った選手の動きを捉えた「フリーカメラ」もあるのだ。

画面の右上に表示されているのが「フリーカメラ」。全部で5種類あるのだ

レーダーが出現

ピクチャーレーダーを見ながら周りを把握

カメラアングルは試合中に変更可能

カメラのアングルはRトリガーを押しながらCボタンユニットを操作することで、切り換えることができる。タイムをかけることなく切り換えができるので、試合のリズムを崩さず快適にプレイできるのだ。それぞれ特徴のあるカメラアングルを紹介していこう。

好みの視点にチェンジ

同じ場面を違うアングルからキャッチ。プレイしやすいように自分で変更することができるのだ

TV中継さながらの8種類のカメラアングル

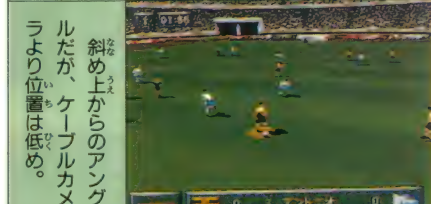
テレビカメラ
離れた場所から映されているアングル。全体が分かりやすい。

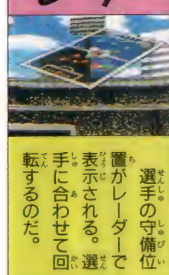
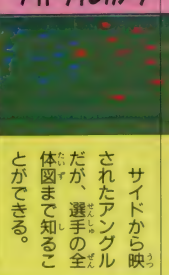
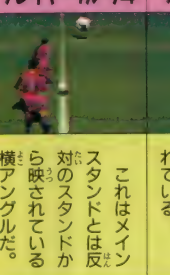
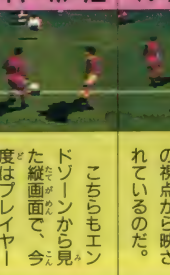
エンドゾーンカメラ
いわゆる縦画面のアングル。ゴール前の展開が分かりやすい。

ショルダーカメラ
選手の目線に近い位置のアングルなので、迫力が伝わってくる。

サイドラインカメラ
サイドラインぎわの低い位置から映されているアングルだ。

ボールカメラ
ボールの動きを常に追いかけたアングル。選手もどアップだぞ。

ケーブルカメラ
斜め上からのアングル。スタジアムも見渡すことができるのだ。

スタジアムカメラ
斜め上からのアングルだが、ケーブルカメラより位置は低め。

N64カメラ
いわゆる横画面のアングル。初心者にお勧めでプレイしやすい。

もう1つのカメラとレーダーで戦況を知る

選手のいる場所が一目で確認できる「ピクチャーレーダー」と、ボールを持った選手をあらゆる角度からとらえた「フリーカメラ」も手元の操作で切り換えることが可能だ。またこのレーダーは選手の動きに合わせて回転するので、ボールを持った選手が今どこを向いて、どこを攻めているのかが手にとるように分かるのだ。

プレイヤーカメラ1	プレイヤーカメラ2	プレイヤーカメラ3	プレイヤーカメラ4	サイドラインカメラ	レーダー
エンドゾーンから見た縦画面で、相手クラブの視点から映されているのだ。	こちらもエンドゾーンから見た縦画面で、今度はプレイヤー側からの視点だ。	サイドラインから見た横画面で、メインスタンド側から映されている。	これはメインスタンドとは反対のスタンドから映されている横アングルだ。	サイドから映されたアングルだが、選手の全体まで知ることができる。	選手の守備位置がレーダーで表示される。選手に合わせて回転するのだ。

Jリーグの選手を巧みに操作し試合を組み立てながらゴールを狙う

選手の操作は3Dスティック・十字キー、A、Bボタンだけでプレイする初心者用の「イージー」モードと、コントローラのボタンをほとんど駆使してプレイする上級者用の「ノーマル」モードの2種類から選択できる。ここではより細かい操作ができる「ノーマル」モードの選手操作を紹介していくぞ。特徴としてボールを蹴るときはボタンを押す長さ（溜め）でキックの強さを決める。そしてパスの方向を3Dスティックで操作し、ボタンを離せばボールを蹴るのだが慣れるまでが結構大変だ。

思わず選手が倒れこむ。激しいプレイの連続だ

ゴール前で激しいボレーシュートを放った

3Dスティックを使うことでアナログ的な操作が可能になり、選手のドリブルの速さや、パス方向が微妙に調整できるのだ。

ダッシュ

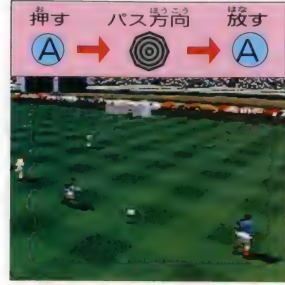
選手が勢いよく走りだす。通常のドリブルより速く走ることができるが、むやみに連発するとスタミナが激減し、動きが悪くなる。

◀を連打する

スピードに乗った力強いドリブル

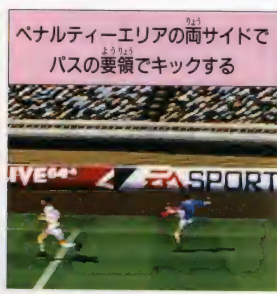
パス（グラウンダー）

低い弾道のパスをだすことができる。3Dスティックを倒す角度と、ボタンを押した長さで蹴る強さを調節するのだ。このパス回しで攻撃を組み立てていくと良い。

押す Ⓐ → パス方向 ◎ → 放す Ⓐ

正確なパスで攻撃を組み立てよう

センタリング

パスの方向や種類に関係なく、ゴール前にセンタリングする。サイドから切り崩す攻撃には、絶対に必要なテクニックだ。

ペナルティーエリアの両サイドでパスの要領でキックする

サイドを切り込んでセンタリング

チップキック

ボールを少しだけ前に蹴りだすことができる。相手選手に囲まれたときに使うと効果を発揮するぞ。

パス方向 ◎ ＋ 押す ▶

足技が勝負のテクニックといえる

ロブ

高い弾道のパスをだすことができる。ピンチのときにクリアする場合や、遠くにいる味方にパスするときに使うと有効だ。

押す ▼ → パス方向 ◎ → 放す ▼

高いフライ状のパスを出せるのだ

ヒールパス

かかとを使って後ろに短いパスをだすことができる。成功すれば相手の意表をつくことができるぞ。

味方が後ろにいるときにⒶを短く押す

意外性のあるバックパス。ただし周りの状況が判断できていないと相手選手に簡単に取られてしまう。成功させるのはなかなか難しい

ヒールリフティング

かかとでボールを前方へ蹴り上げることができる。実際にはとても高度なテクニックの一つだ。

ドリブルしながら▲を押す

華麗な個人技の一つ。相手の意表をつくとともに、決まるととてもカッコイイのだ。狙ってだせるように練習に励みましょう

基本操作をチェック ディフェンス編

ここでは防御に必要な基本的な操作を紹介する。気をつけなければならないのが後ろからの激しいチャージ。あまりに危険と思われるタックルには、すぐに審判からファウルの警告を受けてしまう。ときにはレッドカードだって…。

タックル

相手のボールを奪いにタックルを仕掛ける。ファウルの危険はあまりないが、ボールを奪うのに相手にギリギリまで近づかなければならないので、あまり効果的なテクニックとはいえない。

相手方向 ◎ ＋ 押す ▼

相手に向かって体を入れていく

スライディングタックル

相手のボールに向かってスライディングをする。背後からのスライディングタックルはファウルを取られる確率が高いので、注意しなければならないぞ。

相手方向 ◎ ＋ 押す ▲

ファウルを覚悟で突っ込んでいく

※オフェンスはプレイヤーのボールキープ時を、ディフェンスは相手クラブのボールキープ時をそれぞれ指します。

選手の疲労がプレイに影響 モードによってボールの動きも変化

実際のサッカーと同じく、試合時間が経過するとともに選手の疲労は溜まっていく。この疲労度合いによって選手はケガをしやすくなり、試合の状況はドンドン変わっていくのだ。またオプション画面ではピッチ状態や、ゲームモードの選択などさまざまな設定を決めることができる。ぬかるんだ芝の状態で試合をしたり、選手の疲労具合を選択できるので、より本物のサッカーに近い環境を作りだすことが可能なのだ。

芝のコンディションは選手の動きを狂わせる。もんどりうって転倒

ゲームモードによって選手の疲労の度合いが変わってくるのだ

ダーッシュ!

調子良くドリブルしているように見えるけれども…

コケッ!

試合が終盤にさしかかれば、選手の疲労は溜まり、実はフラフラ状態なのだ

選手の疲労の度合いも好みに選択できる

このゲームは試合形式とは別に3種類のモードが用意されている。各モードにはそれぞれ特徴があり、ボールの動きや選手の疲労度に違いがあるのだ。ボールの動きはモードによって弾み具合が変わり、シュートやパスをだしたときの飛距離も違ってくる。これによって、より派手な動きのサッカーを楽しむことができる。

シミュレーション

実際のボールの動きが再現されている。また試合時間の経過とともに選手は疲労していき、動いた分だけ疲労が蓄積する。

実際の試合のようなボールの動きが特徴だ

アクション

ボールの動きは「シミュレーション」に比べ派手になる。試合時間の経過とともに選手は疲労していくが、疲労度は少ない。

スーパーアクション

ボールの動きはより派手になってよく飛ぶ。また選手の疲労はまったくなく、常にフルな状態でプレイすることができるのだ。

芝のコンディションがボールの動きを左右する

芝のコンディションは5種類の中から選択することができる。ピッチ状態によってボールの転がり具合や、選手の動きに影響がでるのだ。ピッチ状態が悪いと選手は疲れやすくなり、ケガを誘発することもあるので注意しよう。

パスを出しても、芝のコンディションによって転がりかたが違ってくるので注意

芝のコンディションとその影響

コンディション	影響
ランダム	試合によって毎回ピッチ状態が変わる。試合が始まらないとコンディションが分からないので、毎試合良くも悪くも運まかせということになる。とにかく祈るしかない。
ホット	フィールド上の芝は湿気を含んでいるため、プレイをしている選手には非常に蒸し暑いコンディション。走るたびにスタミナがどんどん奪われていき、ダッシュのスピードも乗らない。
ドライ	芝が乾いているので試合を行うには絶好のコンディション。お互いの力を十分に発揮することができる。ランダムに設定して毎回このコンディションだと、とてもありがたいのだが。
ダンプ	芝が濡れている状態なので、フィールド上は滑りやすくなっている。選手にとってもベストなコンディションとはいえず、ボールの動きも滑りやすいため微妙に変化してくるのだ。
ドレンチ	雨が降った後なのだろうか。芝のコンディションはぬかるんだ状態で、プレイをするには最悪といえる。ボールの転がり具合も悪く、選手も普通より疲れやすいのでケガには注意だ。

試合を重ねることで選手の疲労は蓄積

このゲームは試合形式によって選手の疲労の度合いが変わってくるのだ。Jリーグをモチーフにした「シーズン戦」や「トーナメント戦」では、試合を消化するごとに前回の試合の疲労が選手たちに蓄積される。また1試合だけのクラブ戦が楽しめる「エキシビション」では選手の疲労はなく、対等な勝負ができるのだ。

疲労が溜まっているとダッシュが持続しないぞ

疲労のせいかボールを奪われてしまう

試合形式によっても変化するぞ!

相手チームの攻撃を完璧にブロック！

相手のシュートをキーパーがダイビングキャッチ。しっかり戦略を立てておけば、もう安心だ

戦術と戦略を考えてクラブを編成し ライバルクラブと差をつける

フォーメーションや戦術の設定はゲームメニュー内の「戦略」で行うことができる。もちろん試合前に相手クラブの戦略を考えて設定するのだが、試合の状況により試合中でも設定することができるのだ。このフォーメーションと戦術との組み合わせによって、さまざまなタイプのクラブにすることが可能だ。カウンター覚悟の攻撃的なクラブにするもよし、中盤を厚くして相手にプレッシャーをかけてもよし、プレイヤーのカラーにあった戦略を考えてみよう。

戦略は試合前にじっくり考えておこう

チームのカラーを決める フォーメーション設定

基本となるフォーメーションを選ぶことができる。種類は全部で6種類あり、攻撃重視や守備重視のものなど、あらゆる試合状況を想定して決めることができるのだ。それぞれのフォーメーションには長所と短所があるので、プレイヤーのクラブの選手能力を頭に入れて選択すると良いだろう。

実際にフォーメーションの選手位置を教えてくれる。イメージをふくらませやすい

6種類のフォーメーション一覧表

フォーメーション	解説
4-4-2	中盤に重点を置いた近代的なフォーメーションの1つ。中盤とフォワードに動ける選手を置き、連携がうまく機能すれば確実に得点を奪うことも夢ではない。
4-3-3	攻守のバランスがとれているフォーメーション。フォワードが3人いるため攻撃のバリエーションは豊富だが、中盤が薄いため試合の組み立てに少し工夫が必要だ。
3-5-2	中盤を厚くしたフォーメーション。中盤5人に能力の高い選手を持ってきて、相手クラブへのチェックを激しくすれば、攻守ともに楽に戦うことができるのだ。
スイーパー	ディフェンダーの3人の後ろに、スイーパーを置いて守備を固めるフォーメーション。スイーパーを攻撃に参加させても面白いが、オフサイドトラップをかけにくい。
4-2-4	フォワードに4人も投入してしまう超攻撃的フォーメーション。ロングボールで敵のディフェンダーの突破をはかると、得点のチャンスにつながるのだ。
4-5-1	フォワード1人を残して、守備に徹するフォーメーション。おもにカウンター攻撃が武器となる。相手クラブからボールを奪ったら、前線にすぐさまパスを出そう。

チームの意思を統一 戦術設定

クラブの戦術は全部で5種類。どちらかというと大まかに分けてあるので、戦術を決めたら後はプレイヤーの腕しだい。慣れてしまえば戦術通りの攻撃や、防御もスムーズに行うことができ、試合展開がとても楽になるのだ。

これは見るよりも実際にプレイして感覚をつかんだんだほうが分かりやすいかも

戦術一覧表

オールオフェンス	アタック	ノーマル	ディフェンス	オールディフェンス
全選手が敵陣へ攻め込む。そのかわりディフェンス陣が手薄になるのでカウンターに注意しよう。	得点に徹した戦術だ。最終ラインを押し上げて、中盤はフォワードを助けながら攻め込むのだ。	最も標準的な戦術。各ポジションの選手が、それぞれの行動範囲で標準的な行動をとる。	中盤を自陣まで下げてディフェンスラインを強化。守備に徹するクラブならオススメの戦術だ。	ディフェンダーを中心に全員で守備を固める戦術。最も得点されにくいが攻撃に転じるのが遅い。

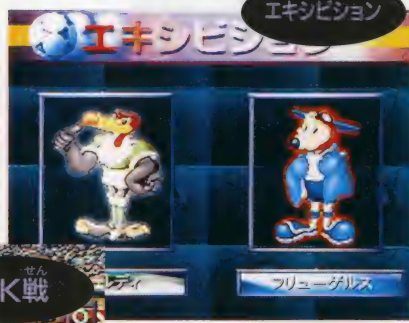
作戦が成功したらリプレイ機能で鑑賞

クラブの戦術がうまく機能し、ファインプレイが決まったらリプレイ機能でもう一度見ることができるのだ。3Dスティックの倒し具合で再生、逆再生のスピードを調節することができる。また再生中の視点も8種類のカメラアングルから選んで鑑賞できるぞ。

ヘディングの攻防をアップでリプレイ

あんなシーンやこんなシーンを再生

華麗なプレイをスローで見ることも

さまざまな試合形式で勝負 Jリーグの興奮が今よみがえる

プレイヤーは好みの試合形式で遊ぶことができる。実際のJリーグをモチーフにしているので、感情移入がしやすいのだ。とくにシーズン戦では'96年度のJリーグの試合日程が忠実にシミュレーションされているため、息長く楽しめるぞ。また1試合だけ対戦できる「エキシビション」は、時間のない人でも簡単に楽しめるぞ。

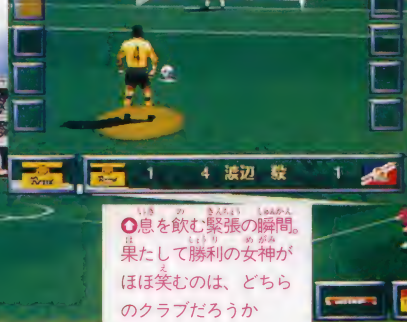
5種類の試合形式で対決だ!

エキシビション

ひいきのクラブを選んでクラブ対抗戦

フルシーズン

シーズン全勝目指して突っ走れ!

PK戦

息を飲む緊張の瞬間。果たして勝利の女神がほほ笑むのは、どちらのクラブだろうか

トーナメント

この頂点に立てるのはどのクラブか

ハーフシーズン

試合数が半分でも興奮は変わらない

試合日程を選択できる2種類のシーズン戦

シーズン戦は3月から11月まで計240試合を消化する「フルシーズン」と、その半分の日程で行われる「ハーフシーズン」の2種類から選ぶことができる。試合日程やクラブの順位表は、試合を消化するごとに表示されるのだ。またそのシーズンのゴール得点ランキングを知ることもできるぞ。得点王を目指してみても面白い。

得点ランキング

プレイヤー	クラブ名	ゴール数
福永 泰	レッズ	5
柳沢 敦	アントラーズ	4
安永 聡太郎	マリノス	3
スキラッチ	ジュビロ	3
ロペス	ベルマーレ	2
酒井 直樹	レイソル	2
古賀 一成	セレッソ	2
高 正云	セレッソ	2
長谷川 健太	エスパルス	2

各クラブのエースストライカーが並ぶ

順位表

ハーフシーズン

クラブ名	勝点	試合	勝利	得点	失点	点差
サンフレッチェ	9	3	3	6	2	4
レッズ	6	3	2	8	2	6
グランパス	6	2	2	6	3	3
アントラーズ	6	3	2	6	4	2
レイソル	6	3	2	5	4	1
マリノス	6	3	2	5	6	−1
エスパルス	3	3	1	6	7	−1

試合を重ねるごとに順位は変動する

試合日程

ハーフシーズン

レッズ

日付	ゲーム	対戦クラブ	結果
3/30	25	ジュビロ	− −
4/3	35	ガンバ	− −
4/6	41	グランパス	− −
4/13	52	ヴェルディ	− −
4/17	58	ジェフ	− −

今日のゲーム
レッズ VS ジュビロ

今後の試合日程を表にまとめてあるぞ

優勝カップを勝ち取るトーナメント戦

Jリーグ全16クラブが、黄金に輝く優勝カップ目指してトーナメントで対戦していくモードだ。1試合でも負けてしまうと、その場で戦線離脱。全勝しないと優勝できないのだ。またこのトーナメント戦でも、ゴール得点ランキングは集計され、表示されるぞ。

優勝するには4連勝しなければいけない。1試合も気を抜くことができないのだ

黄金の優勝カップ

このカップを手にできるのは16クラブ中1クラブ。気合で勝ち取れ

4人同時プレイで試合を楽しむ

スポーツゲームは友達との対戦が魅力の1つになっているが、このゲームもコントローラを4個つなげば2人対2人や、4人対COMなどさまざまな組み合わせの対戦が可能になっている。腕を磨いてから友達の挑戦を受けよう。

対戦する人数やコントローラの難易度もこの画面で選択することができるのだ

1対1の掛け引き勝負 PK戦

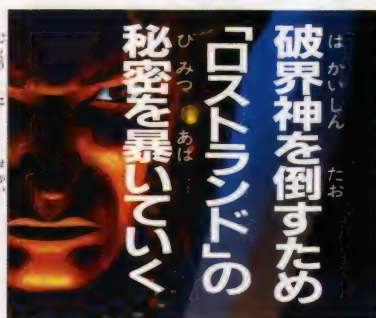
2つのクラブがPK戦で対決するこのモード。クラブを決めたらキッカーを10人選択し、キーパーとの1対1の男の勝負が始まる。5人で勝負がつかない場合には、サドンデスで決着をつけるのだ。

静まりかえったスタジアムに2人の男が勝負に挑む。見事にゴールを決めると選手は思わずパフォーマンス。1人の失敗はクラブ全体の責任になってしまうので選手選びは慎重に

何かを守っている強大なエネミー。そして、破界神への道は…!?

破界神を倒すため「ロストランド」の秘密を暴いていく

時空を超えた世界「ロストランド」の奥深くで目覚めた、破界神「キャンペイナー」。彼は人類破滅をもくろんでいる。プレイヤーは、人類の平和と未来を守るために、キャンペイナーを倒しに行くのだ。彼の居場所を突き止めるためには、この世界に隠された謎を解き明かさなければならない。恐竜やエイリアンなどといった、さまざまな敵（エネミー）と戦いながら、ロストランドを探検していく。

コレが「ロストランド」のすべてだ!! イカス武器やエネミーの情報も一挙公開

これまでに判明している「テュロック」の情報をあますところなく紹介。さらに、豊富な武器やアイテムのリスト、初出しのエネミーや強力無比なボスキャラまでも大公開!!

時空戦士

N64	アクレイムジャパン 4月上旬発売予定 予価8480円	アクション コントローラパック(16) コントローラパック対応

7つのワールドを駆け抜ける

ロストランドは独立した複数のワールドで構成されていて、すべてのワールドはひとつの場所「クロノゲート」でつながっている。はじめからすべてのワールドを探索できるわけではなく、時空の扉を開いて徐々にワールドをつなげていくのだ。そして7つのワールドをすべてつなげば、最後のワールド「破界」への道が開く。キャンペイナーはそこにいる！

密林

ワールド1。すべてはこの地より始まる。ほかのワールドと比較すれば、若干わかりやすい地形

秘境

ワールド2。すでに人間の生活が絶えてしまったかのような、廃墟が立ち並ぶワールド

クロノゲート

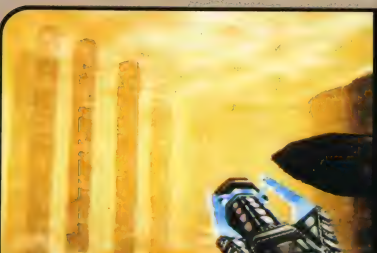
クロノゲートの遺跡。時空石で開く扉で全ワールドとつながっている。中央にはワールド8「破界」への扉が／

遺跡

ワールド4。谷の奥深くにさまざまな謎が隠されている遺跡が存在する。かなり難解な秘密が／

古代都市

ワールド3。はるか昔に繁栄していたと思われる壮大な都市。秘密の隠されたピラミッドがある

幻界

ワールド7。破界神キャンペイナーが生まれたといわれる地。異様な雰囲気が漂っている

樹海村

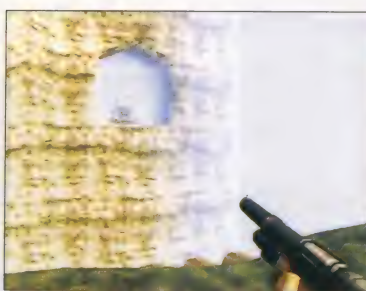
ワールド6。巨大な木々に無数の渡し橋がかけられている。1歩でも踏み外すと、そこには死が／

邪神殿

ワールド5。長い階段を降りて行き着く先は「邪神」が祭られている暗い神殿だ

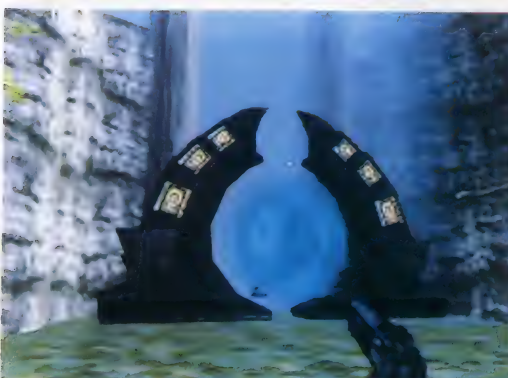
巧みに隠された「時空石」を探す

新たなワールドへと進んでいくためには、「時空石」というアイテムが必要だ。これはワールドをつないでいくための"鍵"のようなもので、さまざまな場所に隠されている。すべての時空石を見つけて、破界をめざすのだ。

○「破界」に行くために、すべての時空石を見つけろ！

○時空石は取りにくい場所にあることも…

ワールドのさまざまな場所に置かれている。すべて集めるのだ／

「クロノゲート」を「時空石」で開く

見つけた時空石はひとつではなんの役にも立たない。同じ模様の時空石が3つそろって初めて、新しいワールドへの時空の扉が開き、クロノゲートとつながるのだ。時空の扉はワールドごとに存在し、クロノゲートに置かれている台座に対応した3つの時空石をはめ込むことで、開くことができる。それ以降は、自由にワールドを行き来できるようになるぞ。

○時空の扉を開き、ワールドをつなげる

○各台座に対応した時空石を3つはめるのだ

ワールドを探索し武器やアイテムを手に入れる

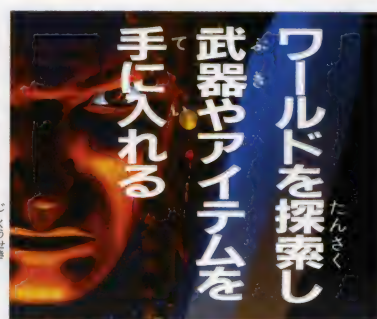
ロストランドには時空石のほかにも、冒険に役立つアイテムがたくさん隠されている。それらを見つけ出せば、冒険をラクに進めることができるぞ。とくに、強力な武器を入手することは、エネミーを倒すためには必要不可欠だ。また、ダメージを軽減するアーマーなども存在する。

武器の入手方法は唯一、探し出すことだけ！

ライフを回復させるアイテムなどもあるぞ

操作に慣れて探索しつくす

くまなく探索するには、まず、別々になっている移動と視点の操作方法に慣れて〝まわりを見る〟という感覚をつかむのが大事になってくる。おさらいの意味も含めて、以下に操作方法の一覧をのせておく。

Cボタンユニット：移動
3Dスティック：視点操作
A／Bボタン：武器選択
Zトリガー：武器の使用
Rトリガー：ジャンプ
Lトリガー：マップON／OFF
十字キー：走る／歩くの切り替え

周囲を見るのは3Dスティックで！

前後左右への移動はCボタンユニットで！

新武器や役立つアイテムを探す

なにげなく歩いていてもアイテムは手に入るが、このゲームをより楽しみたいなら〝探す〟のがポイント。なぜなら、見つけにくいところに、思わぬ強力武器が隠されていたり、ライフを大幅にアップするアイテムを発見できたりするからだ。上を眺めたりスキ間を覗きこんだり、気になるところを調べるとイイモノがある…かも!?

こんなところにアイテムが！

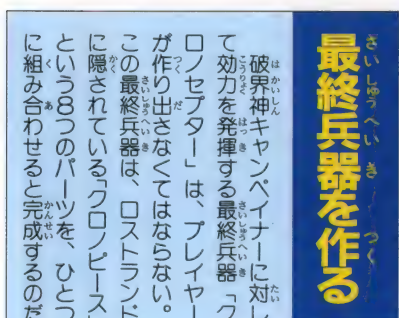
空を見上げたら、空中に「ショットガン」!!

洞窟の中など、いたるところにアイテムが隠されているぞ

発見した武器で武装を強力に！

ロストランドで生き抜くために、見つけた武器で武装を次々と強化していく。そうすることで、より強い敵にも対抗していけるぞ。なお、弾丸などは落ちているものを拾って補充していくのだ。

今までに見たことのない武器を見つけた!! エネミーをかわして取ってやるぞ

入手成功！ エネミーに反撃開始だ

最終兵器を作る

破界神キャンペイナーに対して効力を発揮する最終兵器「クロノセプター」は、プレイヤーが作り出さなくてはならない。この最終兵器は、ロストランドに隠されている「クロノピース」という8つのパーツを、ひとつに組み合わせると完成するのだ。

クロノピース

最終兵器だけにそう簡単には発見できない

より強力な武器を見つけだし、どんどん強くなれ

弾丸などは現地調達！

武器には、それに合う弾丸が必要だ!!

特徴を生かして武器を使用する

武器には大勢を相手にするのに向いているものや、一撃必殺の強力なものなど、それぞれ特徴がある。武器の選択しだいで戦闘をより有利にすることができるのだ。エネミーのタイプや人数に合わせて、連射型、タメ撃ち型などの武器を使い分けていく。また、着弾地点で爆発を起こし、エネミーを一網打尽にできる武器もある。

絶え間なく連射

青白いエネルギー弾が連射できる武器

飛び散る薬きょうで連射がわかる

タメると威力UP

十分にタメて撃てば破壊力バツグン!!

相手を引きつけて、パワー最大の弓をくらえ!

着弾後に爆発

このように広い範囲を攻撃する武器も

ウェポンリスト

武器の種類は最終兵器「クロノセプター」も含めると、全部で14種類とバリエーションが豊富。やっぱり、全部手に入れたいネ!

オートショットガン	アサルトライフル	ショットガン	オートマグナム	パワーボウ	ナイフ
連射が可能になった「ショットガン」。強力な弾丸を詰めれば、かなり重宝する	1回の射撃で複数の弾を撃ち出す。その連射性が威力の弱さを補っている	詰める弾丸で威力が変わってくる。連射ができないので、ここぞというときに	オーソドックスな拳銃。威力はあまり期待できないがシンプルで使いやすい	これも初期装備のひとつ。Zトリガーを押し続け、長く引き絞ると威力が増す	「テュロック」が最初から持っている武器。近距離でこそ、持ち味を発揮する

フォトンキャノン	ショックブラスター	ミサイルランチャー	エイリアンブラスター	パルスライフル	グレネードランチャー	ガトリング
光素子を一気に凝縮して撃ち出す。弾は大爆発を起こし、あたり一面を巻き込む	引き金を引いてタメると威力がアップ。命中するとエネミーの動きを止められる	4基の小型ミサイルを発射する。リロードに時間はかかるが威力は絶大	エネルギーを弾丸とし、着弾したときにその場でエネルギー爆破を誘発する	メカニカルな雰囲気のライフル。エネルギーを弾丸に変えて連射することが可能	手榴弾を発射する強力な武器。発射された手榴弾は着弾すると広範囲を攻撃する	Zトリガーを押している間中、連射し続ける。エネミーに囲まれたときに役立つ

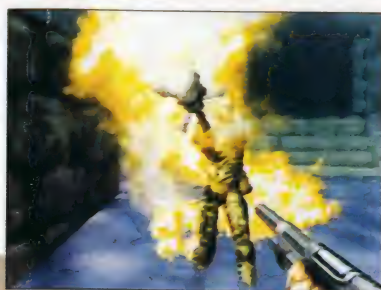
アイテムリスト

ライフを回復したり、武装を強化したりと、どれも冒険の役に立つものばかり。集めると残りの人数が1アップするものもあるぞ。

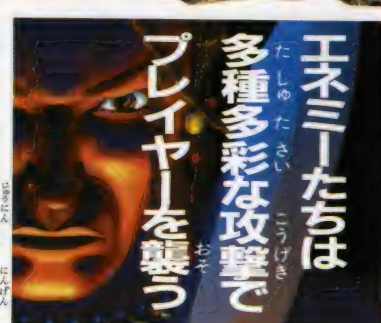
アイテム	説明
ライフ+2	ライフを2ポイント回復。エネミーが落とすこともある
ライフ+25	ライフを25ポイント回復。エネミーは落としてくれない
フルライフ	取るとライフを最大値まで一気に回復してくれる
ボーナスライフ	ライフの上限を越えて、現在のライフを100ポイント上げる
ライフカウント+	ライフの上限を5ポイント増やし、全回復してくれる
リュック	武器の弾丸を、より多く持つことができるようになる
テックアーマー	アーマーの耐久値の分だけ、ダメージを受けずにすむ
時空盾	一定時間エネミーがスピードダウン。つまり、高速で動ける
クロノフォース	これを100個集めると、「テュロック」の残り人数が1人増える
クロノフォース+10	「クロノフォース」10個分に相当する、お得用アイテム

エネミーたちは多種多彩な攻撃でプレイヤーを襲う

ロストランドの住人は、人間から恐竜、エイリアン、はてはロボットまでとタイプは実にさまざまだ。そして、それぞれが独自の攻撃方法を持っていて、プレイヤーに多種多彩な攻撃をしかけてくる。とくに、ボスキャラの攻撃はバツグンに強力だぞ。

「バイオラプター」。恐竜だって武装するのだ

「ホーリーロード」。強力魔法で攻撃してくる

さまざまな装備で行く手をさえぎる

出現するエネミーはランダムで武装を換えてくるものがいる。最初のうちはナイフやオートマグナムなど、弱い武器しか持っていないが、ロストランドの奥に行くにしたがって、より強力な武器を装備したエネミーが襲ってくる。重要な場所を守っているヤツなどは、アーマーで防御力もアップしてくるぞ。ただでさえ強い恐竜がミサイルランチャーを積んで攻撃してきたりすると、かなり怖い!!

グンソウ
「ソルジャー」よりも高ランクのエネミー。重要な場所を守り、防御力が高いアーマーをまとっている。武器は「パルスライフル」

ソルジャー
一般的な人間の兵士。序盤のワールドから出現し、ナイフやオートマグナムなどの武器で襲ってくる

バイオザウルス
強力なミサイルランチャーを背負っている恐竜。背中に人間を乗せているので、人間と連携して波状攻撃をかけてくる

「テュロック」が使うのと同じ武器を、「グンソウ」が使ってくる

強力な魔法で攻撃してくる奴

エネミーの攻撃は武器によるものだけではなく、威力のある魔法をガンガン使ってくるヤツもいる。そういうエネミーは非常に強い上に、左右に武器を持った手下を引き連れて、遠くから近くからと多重攻撃を仕掛けてくる。手下に囲まれて戦っているときに、後ろから魔法で狙われたりすると大ピンチ!! 「デーモン」や「デーモンロード」といったタイプのエネミーが、そんな、アブない攻撃を仕掛けてくる。

うわっ、なんかタメてるよっ

グエッ!? やっぱり魔法を撃ってきた。ダ、ダメージ絶大。危険な相手だ

ね、狙われてる!?

ものすごいエネルギーがタメられている…。ここは逃げた方がよさそう!?

デーモン
魔法により両手の中で光球を作り出して、撃ってくる

デーモンロード
「デーモン」を引き連れて現れる。火炎や雷などの魔法で狙ってくる

時空戦士 テュロック

先に進むにつれ異形のエネミーも

ワールドによっては出現するエネミーのタイプもガラッと変わってくる。機械音をたてながら襲ってくるメカニカルなヤツや、巨大植物、4本腕のエイリアンと、想像を絶する異形のエネミーが多く存在している。これらのエネミーは、かたくなに防御態勢を取り続けたり、いきなり空に飛び上がって視界から消えてしまったりと、思いもよらない攻撃方法でプレイヤーに襲いかかってくるのだ。

ボーグ

ロストランドのとある場所を警備している、機械的なサイボーグ兵士

デスプラント

巨大な植物。一見、ノロそうに見えるが、近づくと触手で素早い攻撃をしてくる

キラーアント

4本腕を持つエイリアン。背中の装備で上空へ飛び、背後に回り込んでくる

ビックリ仰天、イキナリ飛ぶ!?

ロボイド

ロボット兵器。左手の斧のようなものは盾になり、こちらの攻撃を防御する

強さケタ違い!! BOSSとの戦闘

ロストランドのどこかには重要アイテムを守り、行く手をさえぎるボスキャラがいる。どいつもこいつも超強力で、近距離、遠距離を問わず、あらゆる攻撃方法で襲ってくる。それまでに戦っていたエネミーとはレベルが違うぞ。しかし、破界神キャンペイナーを倒すためには避けては通れない道なので、自分の持てる戦闘テクニックを駆使して、なんとしても勝たなければならないのだ。

ハンター&ジープ

ジープ2台を倒すと、ドでかい銃やまわしげりで攻撃してくる「ハンター」との戦いが待っている

マンティス

巨大なカマで切りかかってくるほか、毒液や爆弾などで攻撃を仕掛けてくる

Tレックス

な、なんと、中身は機械でできているのか!? スゲェ!

しっぽで地面を叩いて衝撃波を起こす

邪悪な魔術師が造り出した世界をさまよう3Dアクション

HEXEN
ヘクセン

中世の暗い雰囲気を持つダンジョンを冒険する3Dアクションゲーム。その最新バージョンのROMを入手。ゲームの目的、システム面を中心に画面写真を紹介していく。

N64	ゲームバンク	アクション
	発売日未定	内部バックアップ(1)
		コントローラパック(未定)
	予価8800円	コントローラパック対応
		——

陰うつなダンジョンの中で凄惨な闘いを繰り広げる！

異世界より飛来した魔術師が、その邪悪な魔法で世界を破壊した。世界はおびただしい死者にあふれ、モンスターどもが支配する地獄と化した。しかし邪悪な魔法から逃れた3人の勇者が、世界を救うために立ち上がったのだ…。

ゲームのストーリーはこのように始まる。プレイヤーは勇者を操り暗いダンジョンを冒険するのだ。そのダンジョンにはモンスターや危険なトラップが待ち受けている。モンスターを打ち倒し、トラップを見破りながらダンジョンをクリアしていくのが目的だ。

緑の体液が飛び散る！

モンスターには赤い血は流れていない！ 残虐な冷血動物なのだ

ステンドグラスの前に、こちらに背を向けてモンスターが立っている

不気味な形相のモンスターが登場

ダンジョンでは多くのモンスターが襲いかかってくる。モンスターにはたくさんの種類が存在するが、どれもすさまじい形相をしたものばかり。執拗に追ってくるモンスターから逃れる方法はただ一つ、モンスターを倒すことだ。

空からも襲撃！

空を飛ぶやっかいなモンスターも出てくるぞ

こいつはかなりデカイ！ 武器は持っていないが火を吐いて攻撃してくる

頭が2つあるモンスター。手に持った棍棒で攻撃してくるぞ

"戦士""僧侶""魔導師"を操り襲いかかるモンスターと対決！

ゲームがスタートすると、そこはもう危険極まりないダンジョンの真っただ中。プレイヤーは与えられた、ただ1つの武器を使って多くのモンスターと戦わなければならないのだ。

しかし助けが何もないわけではない。ダンジョンを進んでいくと、ライフポイントを回復する薬や、強力な武器などを見つけることができるはずだ。それらのアイテムや武器を有効に使ってモンスターと戦うことになる。

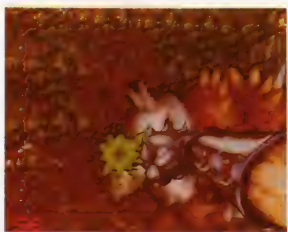
不気味なメッセージが流れてくる……

囲まれてメッタ打ちにされている。このままでは確実に死んでしまうぞ

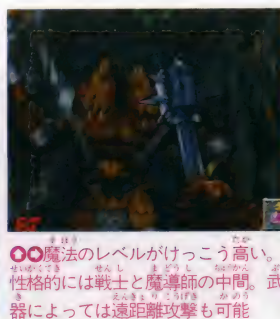
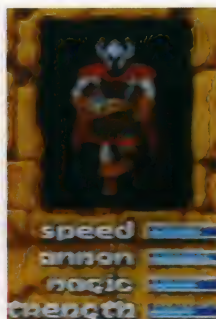
3種類の"クラス"から選択してプレイ

プレイヤーが操作できるキャラクタには、"戦士""僧侶""魔導師"の3種類のクラスがある。それぞれ、スピードやパワーなどのパラメータが違うのだ。ゲームスタート時にプレイヤーは、自分の好みのキャラクタを選択することができる。ダンジョンで冒険を始めてしまうと、使用するキャラクタは変更することができない。使用できる武器などにも差があるので、キャラクタの選択は最初によく考えておく必要があるようだ。

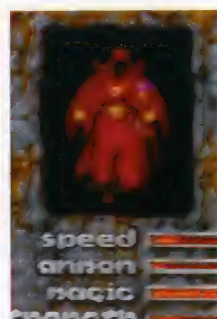
戦士

戦士の特徴はパワーとスピードがあること。魔法のレベルが低いので、遠距離攻撃のできる武器を使うことは難しい。

パワーのある戦士は、武器を持たなくてもそのパンチでモンスターを倒すことができる

僧侶

最初の武器は棍棒。僧侶はある程度の魔法レベルを持っているので、ある武器を入手することにより遠距離攻撃が可能。

魔法のレベルがけっこう高い。性格的には戦士と魔導師の中間。武器によっては遠距離攻撃も可能

魔導師

魔法のレベルが高い魔導師は、最初から遠距離攻撃が可能。さらに強力な武器を持つことにより、複数の敵への同時攻撃も可能だ。

最初から遠距離攻撃ができる杖を持っている。防御力が弱いから、なるべく敵と離れて戦おう

アイテムを見つけて装備を強化

プレイヤーを助けてくれるアイテムは、ダンジョンの方々に置かれている。しかし貴重なアイテムや、強力な武器などは隠されていることが多い。それらを見つけることができないと強いモンスターと戦うときに困ることになる。

武器発見！

強力な武器がダンジョンに隠されているのだ

戦士が使うと爆薬、僧侶、魔導師が使うと毒薬になる

ライフポイントが25回復する。携帯することが可能

自分のライフポイントが10回復する。携帯不可能

協力も対戦もありの2～4人同時プレイ

このゲームの多人数同時プレイには「協力モード」と「デスマッチモード」とがある。前者はプレイヤー同士が協力してモンスターと戦ったり、ダンジョンをクリアしていくモード。後者はプレイヤー同士で戦い、勝者を決める格闘モードなのだ。

対戦モードではプレイヤー同士の格闘になる

4人のプレイヤーがダンジョンに散らばって、共同作戦なんてこともできる

2人同時プレイではこのように上下2分割画面になる。お互いの姿を確認

トラップを避け謎を解き迷い込んだダンジョンから脱出！

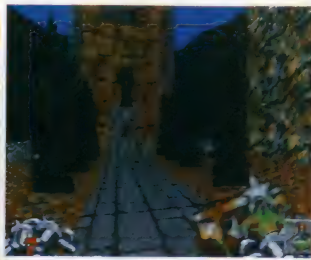
モンスターと戦うだけではなく多くの謎解きをしなければ、ダンジョンをクリアすることはできない。ダンジョンにはいろいろな仕掛けが存在するので、常に周りに注意しながら進むことが必要だ。例えば、スイッチらしきものを発見したらとりあえず押してみるとか、ステンドグラスなど壊せそうなものはとにかく壊してみるのだ。そうすることにより先に進む道が開けたり、謎解きに必要なアイテムを見つけたりできるのだ。

方々に妖しく光るステンドグラスがある

ステンドグラスを手当たりしだいに壊してみたら、地下への階段を見つけた

オートマッピングで現在位置を確認

ダンジョンの中は複雑に入り組んでいる場所が多い。自分のいる場所がわからなくなることもよくあることだ。しかしこのゲームではオートマッピングシステムを採用しているので迷っても安心。

迷ったかな？

ちょっと趣のある石畳の通路に出たがどっちを見ても行き止まり？

マップの中心の白いドットが現在位置

一瞬で命を落とす危険なトラップ

ダンジョンを冒険していて一番注意をしたいのが、一瞬にしてすべてのライフポイントを奪うトラップ。強力な武器もアイテムも役に立たないのだ。

この奥まった壁は何かのスイッチかも。とにかく調べてみなくては…

と思って近づいていったら、壁がひっくり返って炎で攻撃されてしまった！

急に両側の壁が動いてきてプレイヤーを押しつぶそうとしている。即死状態！

一筋縄ではいかない謎解きにも挑戦

ダンジョンの中は多くの扉や壁で仕切られており、先に進むために扉を開けるにはどうすればよいか、などの謎解きがどうしても必要となる。例えばその扉に合うカギを探し出したり、扉を開けるためのスイッチを見つけ出したりしなければならない。鐘を鳴らすと扉が開くトリックなどもある。

当然あのカギ穴にあうカギが必要のようだ

先に進むためのカギを発見！

扉の横にこんなスイッチを発見。ここはカギは必要なさそうだ

スイッチにはいろんな形がある。これは鼻輪をつかんで下に引く

ガイコツの形をしたスイッチを押すと不気味に光りだした

やっとのことでカギを発見。ダンジョンのどこかにある、左の写真のワープポイントに飛び込めばそのダンジョンはクリア

『実況パワフルプロ野球4』がついに首位を獲得！

先週まで、自己最高を2位としていた『実況パワフルプロ野球4』が、発売を直前に控え、ついに首位を獲得した。獲得ポイントも357と申し分ない。人気シリーズの最新作がいよいよ発売されるということで、注目度が一気に上がったようだ。次号のトップ20では発売後となるわけだが、ランキングにどこまで踏み止まれるか、今後も目が離せない。ところで『パワプロ』と言えば、SFCの『実況パワフルプロ野球3 '97年春』もある。こちらは、すでに発売されている『3』の選手データを最新にしたもの。ゲームの内容は同じなのだが、今回8位まで上がってきており、人気シリーズの強みを見せている。また、前回10位だった『スターフォックス64』が、ポイント5割増しで5位に浮上。発売が近づくにつれ、さらにキそうな予感だ。

今回の注目ソフト
実況パワフルプロ野球4

野手に加えて投手の育成もできるようになった『4』。育成した選手はコントローラパック1つに52人までストックできるので、もう作り放題／強い選手の作り方は、今号からの攻略を見るべし!!

●球場のスケールは実際と同じ。ひろびろ〜で、のびのび〜のプレイが楽しめるぞ

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
3	1	実況パワフルプロ野球4 発売直前で首位。点数が前回から約2倍に大爆発／	N64 コナミ 3月14日 8900円(別)	357
1	2	ゼルダの伝説64(仮称) 『パワプロ4』の強烈な追い上げで、2位に降順	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	273
2	3	MOTHER3 キマイラの森 前回から順位は落ちたが、点数は200点台にアップ	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	222
5	4	がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	N64 コナミ 発売日未定 9800円(別)	171
10	5	スターフォックス64	N64 任天堂 4月27日 8700円(別)	132
4	6	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	117
7	7	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	114
11	8	実況パワフルプロ野球3 '97春	SFC コナミ 3月20日 6800円(別)	69
14	9	エフゼロ64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	63
8	10	ポケットトモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	60
9	11	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	54
24	12	★糸井重里のバス釣りNo.1	SFC 任天堂 2月21日 7800円(別)	48
16	12	★スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC エニックス '96年12月6日 8700円(別)	48
6	12	★スーパーボンバーマン5	SFC ハドソン 2月28日 6980円(別)	48
16	12	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	48
12	16	ボンバーマン64(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	45
18	17	スーパーロボットスピリッツ	N64 バンプレスト 発売日未定 価格未定	42
29	17	ブラストドーザー	N64 任天堂 3月21日 6800円(別)	42
35	19	ウルトラドンキーコング(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	39
29	20	時空戦士テュロック	N64 アクレイムジャパン 4月上旬 8480円(別)	36

※Reader's RequestはNo.4のアンケートハガキ1000通を2月20日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.5の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

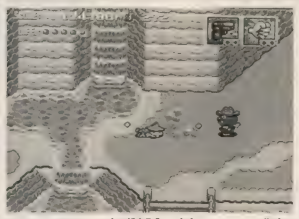
Reader's Ranking '97

リーダーズ ランキング

今回は6本のソフトが対象となっている。前人気から見ると特別人気の高かったタイトルはないが、『ゲームボーイギャラリー』は、発売直後にトップ20入りを果たすという、ちょっと変わった経歴を持っている。結果はどうなったか、さっそく見ていこう。

まず、総合で22点台という高得点をはじき出したタイトルが2つ。『カービィのきらきらきっず』と『ゲームボーイギャラリー』だ。項目別では『カービィ～』が、やはりキャラクタで高得点をマーク。さらに操作性でも高い評価を受けて、総合順位を2位とした。一方『ゲームボーイギャラリー』は、音楽、買い得、熱中度の3項目で2位を獲得。総合で4位を獲得している。また、SFC勢では『ピキーニャ！』が総合で20点台、6位の好成績を収めた。

SFC ガンプル

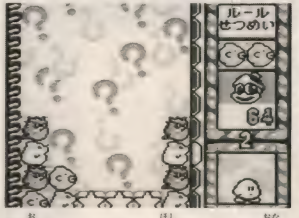
アスキー	1月31日	8000円(別)
アクションRPG	総合	18.65(16位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.30⑭	3.18⑭	3.03⑮
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.30⑩	2.93⑱	2.93⑱

○ガンマンが主人公。弾をよけて銃を撃つなど、アクション性が高い

SFC ミランドラ

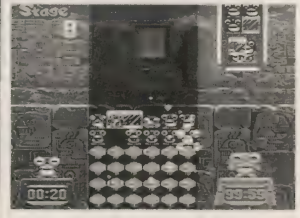
アスキー	1月31日	7800円(別)
ロールプレイング	総合	19.41(13位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.19⑰	3.06⑰	3.34⑥
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.44⑧	3.28⑫	3.09⑭

○仲間はAIで戦闘。ダンジョンは入るたびに形が変わるぞ

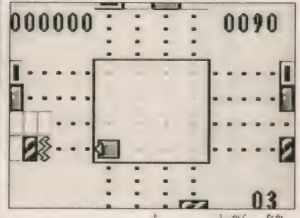
GB カービィのきらきらきっず

任天堂	1月25日	2800円(別)
パズル	総合	22.86(2位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.26①	3.61⑤	3.75③
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.92①	3.76④	3.56⑤

○落ちものパズル。星ブロックを同じキャラではさんで消すのが特徴だ

SFC ピキーニャ！

アスキー	1月31日	6800円(別)
パズル	総合	20.61(6位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.61⑦	3.11⑮	3.39⑤
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.64③	3.44⑨	3.42⑥

○なぞのペンギン「ピキーニャ」をくっつけて消す、落ちものパズル

GB ズープ

やのまん（やのまんゲームズ）	1月31日	2800円(別)
パズル	総合	19.85(11位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.23⑭	3.08⑭	3.27⑪
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.54⑥	3.42⑨	3.31⑨

○「アリーナ」と呼ばれる四角の中からブロックをうちだすパズル

GB ゲームボーイギャラリー

任天堂	2月1日	3000円(別)
バラエティ	総合	22.56(4位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.84⑤	3.71②	3.86②
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.68④	3.91②	3.56④

○過去に一世を風靡した4つの「ゲームウォッチ」のゲームが遊べる

ゲームボーイギャラリー

とことんやり込みゲーム評価

今回のお題は『ゲームボーイギャラリー』。昔懐かしい「ゲームウオッチ」が4本詰まったバラエティソフトだ。このソフト、ゲームウオッチを遊んだことがある人にとっては、その懐かしさに浸れるというのが一番の魅力だろう。また、ひとつのゲームに、昔と全く同じルールで遊べる「むかしモード」と、アレンジが加えられた「いまモード」の2つが用意されており、昔とは一味違った楽しみ方ができる配慮がなされている。寄せられた感想では、その辺についての意見が多かったようだ。

●とてもよかったと思います。いまモードは、ルールを工夫したり、マリオやヨッシーといった、最近おなじみのキャラが出てきたり、とても遊びやすかったです。むかしモード」は、あのピコピコ音がきちんと残っていて、とても懐かしく感じられました。ところで、『オイルパニック』の1階の客にオイルをぶつけるとミスになりますが、命に別状がないにもかかわらず、ミスになってしまうゲームというのは、これが最初なのではないでしょうか。命を粗末に扱えないようなゲームが、これからもっと増えるといいのですが…。そう考えると『オクトパス』のやられ方はエグすぎます。もう少しなんとかならないものでしょうか。

（千葉県／米田康弘）

●単純だが、すごく奥が深い。つ

※Reader's Ranking'97は'96年12月以降のニンテンドウ64の4本、スーパーファミコンの20本、ゲームボーイの14本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

いつい熱中してしまいます。いまモードがすごくいい。（岩手県／中島文洋）

●自分でも驚くほどハマってしまいました。本物の「ゲームウォッチ」は、話を聞くだけで遊んだことはないのですが、これほどおもしろいとは思いませんでした。ルールは単純なのですが、そこがいいですね。ギャラリーコーナーもためになりました。（長崎県／初日の出）

●なぜか、おもしろい。当時を思い出すものもあれば、初めてプレイするものもあり、どちらもとってもハマってしまう。（青森県／則竹景造）

●遊べる4つのゲームは、どれも非常に簡単なルール。単純な作業と言ってしまえばそれまでだが、ハマり度は異様に高い。つい時間がたつのを忘れてしまう。当時も完璧にハマっていたクチだが、「ゲームウォッチ」がいかによくできていたか、今さらながらに思い知らされる作品だ。（山梨県／ゲームウォッチャー）

●むかしモードで懐かしさを味わい、いまモードで新鮮さを楽しむ。4つもゲームが入っているうえに、2通りの楽しみ方ができるので、一段とお得だ。（広島県／州警察）

ゲームボーイギャラリー
かいてもらってやったんですけど、弟って単純なキャラ好きなんでオクトパスはハマりましたね。あと、マリオカート64で行きんいったヨッシーがまん中でがんばるマンホールもいいと思います。あっちいったりこっちきたりするヨッシーがもうたまりませんでした。

❂いまモードは、なじみのキャラが登場するところも◯（北海道／竹田みもみ）

ゲームボーイギャラリー！
…すごいです！むかしモードの忠実さ！
なつかしくって友人たちともり上がってます！
（GWを知らない人も知らないなりに楽しんでマス）
いまモードのアレンジもGWのイメージをくずさぬようにしながらもゲーム性がUPしてるすばらしい操作カンタンだし
…ただギャラリー見られる点はもう少し下げた方が…（まだ4つしか見てない(汗)）
続編はオコップさんとマリオセメントファクトリー入れて下さい！(笑)
byいが

❂早くも続編を期待する声が、けっこう上がっているぞ（千葉県／こいが）

●「ファイア」が一番のお気に入り。とにかくハマって、遊んで遊んで、やっと星を5つ集めたのですが、「すごくむずかしいモード」は、本当に難しい！ それでも、延々と遊んでしまう、このゲームの魅力っていったい…。（東京都／キクリン）

●プレイしていてほっとする。落ち着いてできる、暖かい作品でした。（大阪府／原田一博）

●「いま」と「むかし」の2つのゲームモードがいずれもおもしろい。4つのゲームが楽しめるので、お買い得だと思う。（富山県／青山太朗）

●ギャラリーコーナーを見て思いました。ゲームがいっぱいあるなら、もうちょっと項目を増やしてほしかったです!!（福岡県／ゆゆゆん）

●遊べるゲームに『ドンキーコング』を入れてほしかった。（岐阜県／廣瀬友康）

特設！ ゲーム評価ソバイバル

ここでは、少し前のリーダーズランキング対象ソフトで、未紹介の感想を特別にお届けするぞ。紹介するのは『超空間ナイター プロ野球キング』と『ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!』だ。

超空間ナイター プロ野球キング

●選手の育成モードなどがあっておもしろい。ただ、ピッチングの操作が微妙すぎるような気がした。（兵庫県／山崎竜也）

●野球のルールは全然わからない私ですが、のめり込んでやっています。キャラクタが丸っこいのがかわいいです。（埼玉県／岩井香子）

●見逃しの三振をして凍りついたり、デッドボールを受けてバラバラになるところがおもしろい。カメラアングルもいろいろな角度から迫り、演出面がとてもよかった。（鹿児島県／アマキン）

●もっと、フリーエージェントとか、育成モードでできることを増やしてほしい。（千葉県／水野朋彦）

●ホームランを打ったときのグラフィック、演出がかっこよかった。（新潟県／若槻優）

●おもしろかった。デキのいいゲームを久しぶりに遊んだ気がする。（徳島県／藤田正繁）

●マウンドからバッターボックスまでの遠近感が、イマイチつかみにくい。打つときのタイミングを合わせるのに、ちょっと苦労した。（神奈川県／ミスター）

ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

●ポイントシステムは、もらえるところが少なく、なかなか欲しいパーツが買えないので、お金のシステムにしたほうがいいと思った。あと、もう少しこまめにセーブができると、いいと思う。自分の好きなマシンで、セッティングやレースができたらよかった。（愛知県／山田将人）

●音楽&グラフィックがとっても良いです。キャラクタの表情もいろいろと変わってくれるし、とにかく楽しい♡ それに、烈くんがもうメチャクチャかわいくて、それだけですごく幸せです！（北海道／おながどり）

●グラフィックがきれいで、とてもよかったです。でも、もっとレース中にわかりやすく解説してほしかったです。（大分県／長木孝憲）

●レースシーンは上手にできていると思うが、ポイントをためるためのレースは少し面倒だ。（滋賀県／宮田豊史）

●レース中に「シャイニングスコーピオン」が真紅に変わるのがカッコイイ。（愛知県／飯野高征）

●車が好きなので、とてもおもしろく、ハマっています。パーツの組み合わせによって走りが決まるから楽しいです。（埼玉県／高村建次）

●実際のミニ四駆も遊んでいますが、このゲームのミニ四駆も手軽でグッドです。ただ、少しスピードが遅いのが残念!!（岐阜県／藤井達彦）

●けっこう難しい。でも、パーツの設定には、かなり燃えました。（北海道／赤坂修一）

❂実際のミニ四駆で遊んでる人には、同梱のボディも魅力（宮城県／そーさい2）

みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング97では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題ソフトは『カービィのきらきらきっず』。官製はがきに、このゲームの感想や批評（良いところ、悪いところをなるべく具体的に）と住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ編集部 リーダーズランキング97係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト（『ピキーニャ！』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは3月12日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や載せてほしくない人は感想の横に書いておいてほしい。応募してくれた人のなかから抽選で10名に、ファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 1/27~2/2

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	635
2	★ゲームボーイギャラリー	GB	任天堂	571
3	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂	273
4	マリオカート64	N64	任天堂	203
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	161
6	スーパーファミコンドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	129
7	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	98
8	ドンキーコングランド	GB	任天堂	97
9	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	90
10	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	87
11	す~ぱ~ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	72
12	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	66
13	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	65
14	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	61
15	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	48
16	ピクロス2	GB	任天堂	45
17	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	43
18	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	41
19	スーパーマリオ64	N64	任天堂	41
20	テトリス	GB	任天堂	37

今週発売された新作は5本。そのうちの1本が、見事、ランクインを果たしている。全体的なポイントは先週とほぼ同じだが、上位に食い込んできた新作により、常連タイトルが順位を落としている。

○新作の「ゲームボーイギャラリー」。昔の懐かしさが手伝ってか、初登場で2位と幸先のいいスタートだ

N64
ここ最近の顔ぶれ「マリオカート64」「実況Jリーグ~」「スーパーマリオ64」「超空間ナイター~」の4タイトルが、今週もお目見え。3月に発売予定の新作が、ここにどうカラんでくるか、注目したい。

SFC
先週4位の「スーパードンキーコング3」が5位に、5位の「ドラクエIII」が6位に後退。そのほかも、軒並み順位を落としている。唯一、「Parlor! Mini4」が、先週のランク外から15位に浮上した。

GB
新作「ゲームボーイギャラリー」が、初登場で2位を獲得。ポイント的には、首位「ポケモン」に今ひとつ届かなかったが、人気はかなり高い。また、先週2位の「カービィのきらきらきっず」は3位に踏み止まっている。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 2/3~2/9

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	616
2	ゲームボーイギャラリー	GB	任天堂	429
3	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂	190
4	マリオカート64	N64	任天堂	153
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	148
6	スーパーファミコンドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	101
7	ドンキーコングランド	GB	任天堂	83
8	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	77
9	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	66
10	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	64
11	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	61
12	す~ぱ~ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	49
13	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	49
14	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	48
15	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	45
16	ピクロス2	GB	任天堂	43
17	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	39
18	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	35
19	スーパーマリオ64	N64	任天堂	35
20	テトリス	GB	任天堂	33

今週は新作の発売はナシ。ランクインした20タイトルは、すべて先週と同じで、中間順位に関して多少の変化が見られるに止まった。また、ポイントは全体的に、先週からわずかに下がっている。

○先週の15位復活から、さらに4ランクアップを果たした「Parlor! Mini 4」。パチンコゲームでは人気高し

N64
「マリオカート64」と「スーパーマリオ64」の順位は、先週と変わらず。「実況Jリーグ~」と「超空間ナイター~」が、そろって順位を2つずつ落としている。

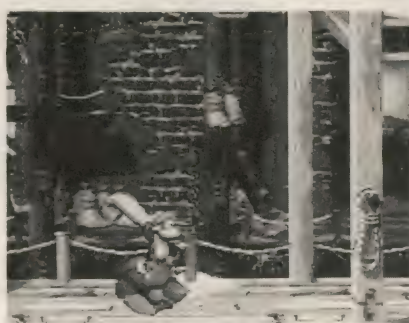
SFC
「ドンキー3」と「ドラクエIII」が、それぞれ5位と6位をキープ。その他では「桃鉄HAPPY」が13位、「Parlor! Mini4」が11位に浮上している。また、「ぷよ通リミックス」は12位に後退している。

GB
「ポケモン」「ゲームボーイギャラリー」「カービィ~」は、トップ3をがっちりキープ。7位から9位の3タイトルについては、順位の入れ換えが起こっている。それにしても、上位2位のポイントは高い。GB勢の強さが光る、今日このごろだ。

※データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

3週目 週間売り上げ Ranking ランキング 2/10～2/16

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	695
2	ゲームボーイギャラリー	GB	任天堂	261
3	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	143
4	マリオカート64	N64	任天堂	140
5	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂	123
6	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	78
7	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	73
8	ドンキーコングランド	GB	任天堂	70
9	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	56
10	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	54
11	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	52
12	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	49
13	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	45
13	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	45
15	ピクロス2	GB	任天堂	41
16	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	33
17	テトリス	GB	任天堂	33
18	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	31
19	スーパーマリオ64	N64	任天堂	29
20	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	29

今週も先週に引き続き、新作ソフトは発売されていない。そのためか、ランキングの顔ぶれも変わらないが、全体的な順位変動が起こっている。ポイントの高低差は、先週からやや広がった。

○今週3位に浮上した『スーパードンキーコング3』。発売は昨年の11月。息の長いタイトルの1つだ

N64 『マリオカート64』と『スーパーマリオ64』の順位は先週と同じ。『実況Jリーグ～』が13位、『超空間ナイター～』が12位に浮上している。ただ、ランクインした4タイトルとも、ポイントはやや落ち気味だ。

SFC 『スーパードンキーコング3』が、3位、『Parlor! Mini4』が10位に浮上。どちらも、先週からのポイントダウンを1ケタに押さえたのが、ランクアップの要因と言える。そのほかのタイトルは順位を落としているが、『ドラクエIII』は6位を死守した。

GB 上位3位から『カービィ～』が脱落。『ゲームボーイギャラリー』も2位こそ守ったものの、ポイントは激減している。『ポケモン』のみが、ポイントアップで文句ナシの首位キープだ。

4週目 週間売り上げ Ranking ランキング 2/17～2/23

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	738
2	★糸井重里のバス釣りNo.1	SFC	任天堂	465
3	ゲームボーイギャラリー	GB	任天堂	172
4	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	128
5	マリオカート64	N64	任天堂	97
6	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂	89
7	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	67
8	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	65
9	ドンキーコングランド	GB	任天堂	60
10	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	59
11	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	45
12	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	41
13	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	40
14	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	32
15	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	31
16	ピクロス2	GB	任天堂	29
17	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	28
18	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	27
19	テトリス	GB	任天堂	25
20	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	24

今週は2本の新作が発売され、そのうちの1本が見事、ランクインを果たしている。その影響により、順位を落とすタイトルが相次いだが、持ち前の持続力でランクアップするものも見受けられた。

○初登場で2位を決めた『糸井重里のバス釣りNo.1』。ほのぼのとしたアニメの、テレビCMが記憶に新しい

N64 『マリオカート64』が5位に後退。ポイントも3ケタを割り、やや力落ちの様子。『実況Jリーグ～』と『超空間ナイター～』も、それぞれ14位と17位に順位を下げている。また、20位には久しぶりに『～J2』が顔を見せた。

SFC 新作『糸井重里のバス釣りNo.1』が、初登場で2位を獲得。ポイントもなかなかで、SFCでは久々に元気なタイトルと言える。また、ほとんどが順位を落とす中、『ぷよ通リミックス』はポイント倍増で7位に浮上した。

GB 『ポケモン』が先週から43ポイントアップし、首位を不動のものとしている。また、『ゲームボーイギャラリー』と『カービィ～』は、新作のあおりを受けながらも、3位と6位に踏み止まっている。

ジャ〜ナルフリ〜クス

できたてほやほやお役立ち情報発信コーナー

PRESENT★GOODS★CAMPAIGN★TOPIC★EVENT

満を持してリニューアル！ 目標はみんなが知りたい情報を真先にお届けすること。よろしくね!!

イベント

毎年恒例の「第三回全日本ぷよマスターズ大会」開催!!

コンパイルと全日本ぷよ協会が主催する、オフィシャルな「ぷよぷよ」大会「全日本ぷよマスターズ大会」が今年も行われる。現在その大会参加者を募集中。募集人数は去年の大会の2倍で2万人。腕に自信のあるキミはこのチャンスを逃す手はないぞ。

今年で3回目の今大会では、この1年間に開催されたさまざまな「ぷよ大会」の優勝者がシード選手として招待されている。つまりこの「全日本ぷよマスターズ大会」で優勝した人が、最強の「ぷよマスター」といえるのかも？ そして優勝者と各トーナメントの入賞者には、アメリカ・フロリダのディズニーワールドへのツアーなど豪華賞品が用意されている。

ゲーム大会のほかにも、声優オーディションやコスプレ大会、同人誌や各種グッズ販売をするコミケなどの企画が目白押し。ゲームトーナメントに参加できなくても楽しむことができる、大型ゲームイベントになりそうだ。

これはＳＦＣ版「ぷよ通」の画面写真

バトルが熱いぜ！

ゲーム大会の予選では、自分が使い慣れたハードの「ぷよ通」で勝負ができるのだ

去年の会場風景。今年はこれ以上になる!?

大会概要

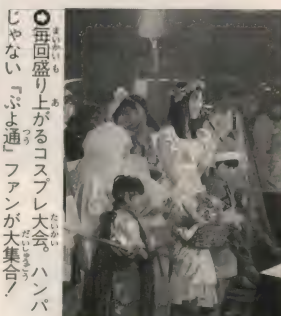
日時：3月30日(日)　開会10時
場所：幕張メッセ・日本コンベンションセンター国際展示場スペース3ホール
内容：一般大会・ジュニア大会・レディース大会・ナイスミドル大会・シルバー大会・マスコミ大会・声優オーディション・コスプレ大会・グランドマスター決定戦・田中勝巳ライブ・各種グッズ販売など

大会参加概要

募集人数：先着2万名
応募方法：官製ハガキに、郵便番号、住所(県名も)、氏名、生年月日、性別、職業(学校名)、電話番号、ユーザー登録No.、電子メールアドレス(メールを送れる人だけ記入。その際にはプロバイダ名も明記)と出場したい大会名および予選で使いたいハードを下から選んで記入、あて先まで送ること。またインターネットのコンパイルホームページでもエントリーを受け付け中
●大会名(複数の参加は不可。1つだけ記入)
一般大会(全年齢応募可能)・ジュニア大会(小学生以下)・レディース大会(女性のみ)・ナイスミドル大会(30歳以上)・シルバー大会(60歳以上)・コスプレ大会・声優オーディション(プロアマ問わず。インキュバス、ルルー、スケルトン-Tのうちから選んで記入すること)
※コスプレ、声優オーディション参加希望者には、後日詳しい応募要項を発送するとのこと
応募先：〒732-91 広島東郵便局私書箱42「ぷよマスターズ」係
コンパイルホームページアドレス
URL：http://www.compile.co.jp/
締め切り：定員2万名になり次第
問い合わせ先：チケット・エントリーについて 0120-48-2424(24時間対応) その他大会に関することについて 0120-04-2424(月～金 10時～18時)

毎回盛り上がるコスプレ大会。ハンパじゃない『ぷよ通』ファンが大集合！

各大会のマスターが3月30日幕張に集合！

- 第二回CSA ぷよマスター
- '97セガサターン ぷよマスター
- 第三回コンパイル ぷよマスター
- '96プレイステーション ぷよマスター
- '96第一回韓国 ぷよマスター
- おりづる ぷよマスター
- 第二回シルバー ぷよマスター
- ばよえ〜んツアー'96 マスター
- '96東京おもちゃショー マスター

こちらは声優オーディション。ゲームのキャラクタへの思い入れは人一倍？

プレゼント

第三回全日本
ぷよマスターズ大会
前売り入場券(大人)

10名

キャンペーン

『パワプロ4』発売を記念して「ホームランキャンペーン」実施

野球ゲームに育てゲーの要素を加えたサクセスモードが好評の『パワプロ』シリーズ。その最新作N64『実況パワフルプロ野球4』が、いよいよ3月14日に発売される。コナミはその発売を記念して、総計2万名にオリジナルグッズが当たる「パワプロ　ホームランキャンペーン」を実施するぞ。

これに応募するにはパッケージに入っている、ゲームの説明書のいちばん最後のページについている応募券が必要。賞品はゲームのマスコット「パワプロ君」がデザインされたスタジアムジャンパーなど。まずはゲームを買って、十分楽しんでから応募しよう。

デフォルメキャラクタがカワイイのだ

応募要項

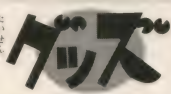
賞品：ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」（赤・黒）……各250名
ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー」……9500名
スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」……1万名

応募方法：「パワプロ4」の説明書についているキャンペーン応募券を官製ハガキに貼り、①希望する賞品②住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥「パワプロ4」をプレイした感想などを記入して、左記あて先まで郵送

あて先：〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ株式会社　宣伝部「パワプロホームランキャンペーン」係

締め切り：4月30日(月)当日消印有効　なお当選者の発表は賞品の発送をもってするとのこと

※ホームラン賞には「赤」と「黒」の2種類があります。どちらかを選ぶこと。サイズはフリーサイズ（1サイズのみ）

グッズ

小さい！カワイイ！低価格！お手軽AVセレクター新発売

スリル満点の過激な爆弾対戦ゲーム「ボンバーマン」シリーズ。ハドソンはそのキャラクタ、ボンバーマンをデザインした「ボンバーマンセレクター」を1980円（税別）で発売中。これはいまやゲームファンに必需品のAVセレクターで、とてもコンパクトで低価格なのが特徴。そしてその名のとおり切り替えスイッチの部分がカワイイボンバーマンの顔になっている、遊び心満点の楽しいセレクターだ。もちろんAVセレクターとしての機能も、入力3系統、出力1系統、1.5mのAVケーブル付きと充実しているのだ。

プレゼント

ボンバーマンセレクター
3名

とてもカワイイセレクター

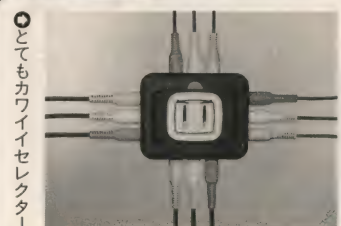
トピック

春休みのお楽しみ！'97春　東映アニメフェア

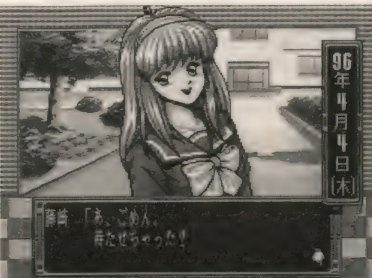
春休みはいや〜な宿題もないから堂々と遊びにも行けるかな？　そんなキミに人気のアニメ映画のお知らせだ。全国の東映系映画館では3月8日から「'97春　東映アニメフェア」を公開する。内容は「ゲゲゲの鬼太郎　おばけナイター」「地獄先生ぬ〜べ〜　午前0時ぬ〜べ〜死す！」「花より男子」の3本立て。どれもマンガやテレビアニメで人気話題の、劇場版最新作だぞ。

今回のお話は鬼太郎と仲間たちが野球に挑戦する！

プレゼント

「'97春　東映アニメフェア」
親子ペア劇場招待券
10組20名

プレゼント

藤崎詩織ファーストアルバム発売記念グッズをプレゼント!!

『ときめきメモリアル』のヒロイン詩織ちゃんといえば、世の中の男子の理想を凝縮したような女のコ。その詩織ちゃんがバーチャルアイドルとして歌手デビュー、2月14日にはファーストアルバム『My Sweet Valentine』もリリースした。その販売元のキングレコードから、CD発売記念グッズの読者プレゼントが届いたぞ！　今回のグッズはCDジャケットをデザインしたテレカとクリアファイル。もちろんどこにも売っていない貴重なものだ。このチャンスを逃しては、一生手に入らないかも!?

ゲームの中だけではファンはもの足りないのだ

プレゼント

CD「My Sweet Valentine」
1名

1stアルバム発売記念グッズ
テレカ&クリアファイル
5名

このプレゼントはめちゃくちゃ競争率が高くなりそう…

はみだし情報コーナー

読者からの身近な話題、今熱中していること、興味を持っていること、そのほかなんでもみんなが言いたいことをこの欄を使って紹介します。プレゼント応募ハガキに一言コメントをどんどん書いて送ってね！

プレゼント

フル可動でリアルなプラモデル〝エヴァンゲリオン〟プレゼント

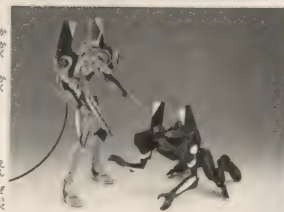
テレビアニメの放映が終わった後も人気が衰えず、ゲームやビデオ、CDなどで次々とタイトルをリリースしている「新世紀エヴァンゲリオン」。ついにこの3月には劇場版映画も公開。バンダイはその映画公開を記念して、人気のプラモデル「LM・HGエヴァンゲリオン初号機」「バルディエル」のプレゼントキャンペーンを実施中だ。

このプラモデルシリーズは、接着剤不要の〝スナップフィット〟方式で簡単に組み立てられるのが特徴。そのため体の各部分が可動し、さまざまなポーズを再現できるリアルなプラモデルなのだ。

プレゼント

エヴァンゲリオン初号機&バルディエル　3名

●価格は各2500円(税別)

グッズ

パズルゲーム『倉庫番』がキーチェーンゲームになったぞ！

最近次々とヒットを生み出しているキーチェーンゲームに、またまた新顔が登場。エクシングから発売されている『倉庫番55』がそれ。『倉庫番』はパソコン版から始まり、ゲームセンターや家庭用ゲーム機にまで移植された人気パズルゲームだ。この『倉庫番55』でブーム再燃なるかな？

●通勤通学の電車の中でも大流行しそう

プレゼント

キーチェーンゲーム『倉庫番55』　20名

●1200円(税別)で発売中

CD VIDEO & BOOK

Mariko Kouda Concert Tour'95～'96 終わらないアンコール／國府田マリ子

●キングレコード／発売中／2枚組4800円(込)

CD

声優としてだけでなく、パーソナリティ、歌手と幅広く活躍している〝マリ姉〟のファースト・ライブ・アルバム。

未来少年コナン①～⑦

●バンダイビジュアル／3月25日発売／各3800円(別)

VIDEO

いまだに多くのファンに支持されているテレビアニメシリーズが、人気に応えてビデオ発売。7巻のみ価格2800円（税別）。

新世紀エヴァンゲリオンの謎

●KKロングセラーズ／発売中／850円(込)

BOOK

アニメ界に大きな反響を呼んだ〝問題〟作ともいえる「エヴァンゲリオン」。そのリアルな設定の謎、人気の秘密に迫る解説本。

MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてII／金月真美

●キングレコード／発売中／2800円(込)

CD

FM・NACK5の人気ラジオ番組のCD化第2弾。今回の物語は、無礼な広告代理店の担当者にムッとした金月真美が…。

音盤物語 八雲立つ 巻之参 鬼哭の辻・綺羅火(古代編)

●エアーズ／発売中／2800円(込)

CD

'96年10月から文化放送でオンエアーされているラジオドラマを収録。幽玄の世界へ誘うドラマCDシリーズ第3弾。

信長の野望・将星録プレミアムブック

●光栄／3月14日発売／1400円(込)

BOOK

パソコン版のシリーズ最新作の魅力を、美しいイラストを使用して解説した副読本。これまでのシリーズタイトルも紹介。

プレゼント希望者は

ジャーナルフリークスの中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部No.5ジャーナルフリークス・プレゼント係まで送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効です。No.5のプレゼントの締め切りは3月20日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。またジャーナルフリークス内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
T-Mファミマガ64編集部
No.5ジャーナルフリークス
プレゼント係

郵便番号
住所
氏名(ふりがな)
年齢
職業(学年)
電話番号
希望商品名
一言コメント

3月20日必着だよ！

選手データ&サクセスモードを使いペナントレースを制覇する!

永久保存版

を読んでヤツに勝つ!

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4™

ハイレベルな選手の作りかたと、データの活用法を掲載。だれでもペナントレースを常に勝てるようにテクニカルサポート!!

常勝マニュアル

N64	コナミ	野球
	3月14日発売予定	コントローラパック(112)
	予価8900円	コントローラパック対応
		コントローラパック同梱

試合に勝つために必要なことを伝授

ペナントレース編

全135試合もあるペナントレースを戦っていく上で、少しでも勝率を上げる方法（㊙技も含む）を紹介していくぞっ!!

全135試合になったペナントレースを乗りきろう

実際のプロ野球は今シーズンから、公式戦の試合数が135試合になった。当然のことながら『パワプロ』も135試合になって登場するぞ。試合数は設定で変えることもできるが、せっかくなら実際の野球と同じ仕様でやりたいところ。それだけたくさんの試合をこなしたほうが、優勝したときの喜びも大きいだろう。優勝するためには、プレイヤーの腕がもっとも必要なのだが、今回は腕以外の要素を紹介し、できるだけ腕の負担を軽くする。がんばれば誰でも優勝できるようになるぞ。

ペナントレース開幕！　全スケジュールを見ることも可能だぞ

最初は対COMでプレイしよう

いきなりペナントモードでゲームを始めると、初めての人は大差で負けてしまうことだろう（記事担当者は初プレイのときに、29対0で大負けしてしまった）。そこで、対COM戦のオープン戦で、ある程度ゲームに慣れてからプレイするといいだろう。

対戦チームは自由に決めることができる。ゲーム画面はペナントレースと同じ

操作系をチョイス

SFCから『パワプロ』をやっているプレイヤーは、3Dスティックでのプレイに多少とまどうことだろう。十字キーに設定することも可能なのだが、そのときは読みが必要になる。初めてプレイする人には、変化球の動きについていける3Dスティックがお勧め。

操作系は、試合中でも、いつでも変更可能だ

試合に勝てるオーダーを組む

何も考えず、最初から登録してあるデフォルトのスターティングオーダーを使っているようでは、勝率が下がってしまう。せっかく「調子」というパラメータを見ることができるので、それを参考に強いオーダーを組んでいこう。それ以外のことについては、左の項目を選んで対策をねろう。

データを検索する

オーダーを決める最重要の選択肢は選手の能力だ。今回は全選手のデータを掲載しているので参考にしよう。

P63へ

選手を補強する

実際、初期登録の選手だけではかなりつらいチームもある。ズルイかもしれないがチームをアレンジしてしまおう。

P59へ

サクセスモードで

アレンジモードで

勝てない人には

右のようなことをしても勝てないときは、投打、守備についての練習が必要と考えられる。そんな人はキャンプモードで練習だ。

次のページを見てしっかり練習すべし

ほかのモードで友達と腕を競え

友達と対戦して、互いに腕を磨くのもいいぞ。ペナントレースは1人しかできないが、リーグモードは6人まで参加できる。コントローラパックを使って、オリジナルチームを持ちあえば、対戦の楽しみかたもいろいろ増える。より一層、白熱した対戦が楽しめる。

CPUと対戦するモードだけではなく、2人で対戦するモードなどを遊ぶことができる

人間同士でやると、フェンス激突のようなアクシデントも見やすいことだろう

こんなリーグも可

全チームオリックスで135試合をプレイすることも可能なリーグ戦

※常勝マニュアルの正しい使い方：この付録は本誌から切り離しが可能です。切り離して使えば、プレイするときも見やすく便利です。永久保存版として大事に保存しておきましょう。

苦手な分野はとにかく練習をして克服しよう

実際にプレイしてみて、どうも守備がうまくいかないとか、点がなかなか取れないとか、苦手な分野がでてくる人もいると思う。そんな人はキャンプモードで項目別に練習できるので、納得のいくまでみっちり練習しよう。また、サクセスモードで作った選手を試しに使ってみて、どれだけの力があるのかを確かめてみよう。

地味な練習もしっかりやろう

走塁練習や守備練習などの地味な練習は、おろそかになりがちだがしっかりやっておくこと。とくに守備練習はいままでの『パワプロ』をプレイしたことがある人でもやったほうがいい。実際の野球場の広さに近づいたので、かなり広く感じるからだ。さらに、打球が思ったよりものびるので注意。

走塁練習

ただ、ひたすら走塁を練習するモード。ここでは、複数のランナーの操作と、相手に塁間ではさまれてしまったときの進退の切り替えしの練習をしよう。全員移動よりも個別移動をマスターしよう。

思う存分ランナーを走らせておけば、試合のときにあせらずにすむハズ

守備練習

打球の強さや方向を決めて、それを守備する練習。初期設定では打球の落下点が表示されず、落ちる場所の判断が難しくなっている。ただ落下点にくれば、選手の頭上の三角形のカーソルが黄色から紫色に変化するので、目印になるぞ。

いわゆるノックというやつだ。どんな球でもサバけるようにしておこう

これが目印

落下地点では、カーソルが紫になる

守備ができない…

ホームランも打てるが

投打のかなめを極めるべし

ゲーム中でもっとも重要なことは、ピッチャーがボールを投げることと、バッターがバットを振ることなので、打撃練習と投球練習はしっかりやっておこう。サクセスモードでも重要な要素だ。

サクセスモードのキャンプ中

キャンプ中だけのメニュー

投球練習

ストライクゾーンの赤いワクの中に、さらに小さいワクが表示されるので、そこをめがけて投球をする。ワクはだんだん小さくなるので慎重に狙っていこう。変化球をキメれば高得点を獲得できる。得点はサクセスモードで重要な要素になってくるぞ。

ワクのスミへ投げろ

変化球を投げたほうが高得点になるぞ

打撃練習

一番苦労するのは真芯に当てることだろう。スローボールを打つのは簡単だが、変化球の動きについていくのは難しい。しかし、この練習をしっかりやって、各球種の軌道を覚えてしまえばOK。ただ、CPUは変化球を多彩に使いこなしてくるので、試合では読みが必要になる。データを見ればどの変化球を投げてくるか限定されるので、読みやすくなるだろう。

低めの球のほうが

よしっ！ 読みが当たって低めに投げてきた

ホームランになり易い

タイミングばっちりだったのでホームラン!!

総合練習で腕試しをしよう

総合練習には守備と攻撃の2種類がある。アウトカウントは関係なく、ひたすら攻撃や守備を続けることができるぞ。試合に近い雰囲気を味わっておこう。

総合守備

出塁されたランナーは、アウトカウントがないのでホームインされるか、アウトにしないと消えない。失点も表示されるので守備のうまさの目安としよう。

打たれたら守備をしなくてはならないのは実際の試合中と同じ。守備が苦手な人はうまくなれるチャンスだ！

総合攻撃

アウトカウントに関係なく打つことができるウレシイモード。総合守備と同様に出塁したランナーは消えないが、凡打を打てばダブルプレイになってしまうこともあるのだ。

ランナーをだすことができれば、ヒットエンドランなどの練習もできるぞ

どうしても勝てない人必見!! オプション有効活用法

練習したがなかなかうまくならない人は、オプションをいろいろ変更してみよう。苦手な操作をオートにしたりして、ゲームをある程度簡単にできる。自分にあったカスタマイズをすると、よりいっそう楽しめることだろう。また、『パワプロ』初心者と対戦する場合には、ハンデをつけたほうが親切かも。状況にあったカスタマイズをしよう。

COMの設定も多少は変更が可能。せっかくオプションがあるので有効に使おう

攻撃に利用するオプション変更

まず最初の難関として、ヒットが出ない（点が取れない）ということがある。打つのが嫌いな人はオートにしてしまえば問題ないのだが、実際の野球と同じで、打てればかなり気分そう快なのだ。マニュアルでも打ちやすくできる設定があるので、マニュアルでのプレイにぜひ挑戦しよう。

打ちやすくなる

設定できる項目には、ボールを自動で追尾するロックオンカーソルなどがある

球種を表示

球種表示をオンにするとピッチャーが投げる前に球種がわかるので、あらかじめコースを予測できる。ただ、最低限の知識として、どの変化球がどちらに変化するのかを知らなければならない。64ページからのデータを見れば、どちらに変化するかは一目瞭然だ。

次はスローカーブを投げてくるぞ

どんな球種か表示される

相手のピッチャーが、次に何を投げてくるかがスグに分かってしまうのだ

打てないときの全真芯

ミートカーソルに当てることはできても、芯に当てることができなければ凡打になってしまう。そんな人のために、「全真芯」というオプションが用意されている。これはミートカーソルすべてを真芯にするもので、あとはボールに当てるタイミングをあわせるだけで、ジャストミートすることができる。これでヒットやホームランを打つそう快感を十分に味わえるぞ。点が取れないイライラからも解放されるハズだ。

ミートカーソルを開いて

全真芯の状態では、ミートカーソルを開いたほうが、有利になる

当てればOK

ミートカーソルのスミに当たっても真芯に当たったことになる。それが全真芯だ

守備を有利にするオプション変更

今回の『4』は、球場が広くなっているので、守備をするのにも一苦労。試合中では、守備をミスると失点につながってしまう。どんなに点を入れても、失点が多ければ負け。そんなときは、オプションを有利になるよう設定しよう。

落下点を表示

落下点の表示をオンにすれば、打った瞬間に打球の落下点にカーソルが表示されるので、それを見て球を追うことができる。注意する点としては、どの選手を動かすことができるかを判断することだ。特に内野と外野の真ん中くらいに落ちるような打球には素早い判断が必要となるぞ。

今まではバンザイしてたのが

フライが落ちる位置がわからなかった

落ちる所が一目瞭然

落下点に向かって一直線に走れるぞ

ここまでするか!? 禁断のトレード

ペナントレースで優勝を狙う近道は、アレンジモードで強い選手を他球団から集めてしまうということ。いわゆる日本代表を作ってしまうので楽勝だが…。

まずは野手を集めてくる。かなり打力にかたよってしまったかも…

次は投手を選択。いろんな変化球をもった投手を集めてみるのもいいだろう

優勝できて当然!?

イチローが中日にいたりする… ほかにも、なんとももはや豪華な顔ぶれのチームだ

より強い選手で補強する サクセスモード編

今回は、サクセスモードを年度別に攻略！ より強力な選手を作るためのコツをバッチリサポートしていくぞ!!

自分の好きなチームを補強する選手を作ろう

自分が使うチームの足りない部分を強化するには、他球団から強い選手をトレードしてくるよりも、サクセスモードで作った選手を登録するほうが、よりそのチームに愛着がわくというもの。自分の分身を作って、入団させることができるので、将来プロ野球選手になりたい（なりたかった）人にはとくにお勧めだ。

計画を立てて野球人生を送る

サクセスモードでは、ただ無計画に選手をつくるよりも、各部門のエキスパートを作ったほうが一軍で使うときに役に立つ。あらかじめ、どんな選手を作成するかを決めて、期間内に必要な能力を優先的に高めていくようにしよう。

どの能力をのばしていくか計画しよう

年間スケジュール

月	時期	内容
1月	自主トレ	どの練習をしても評価が下がることはないが、上がることもないぞ
2、3月	キャンプ・オープン戦	2月にはキャンプがあり、能力を大幅にアップさせるチャンスが待っている
4〜9月	ペナント（ファーム）	基本的にカントクやコーチの評価が高ければ、試合にだしてもらえる
10、11月	秋季キャンプ	秋季キャンプでも、特別な練習が可能。ここでも能力の大幅アップが狙える
12月	シーズンオフ	実家に帰って、疲れを癒すことと、ヤル気を上げることを重点におこう

昇格するのはギリギリまで粘れ

強い選手を作るには、たくさんのトレーニングをつませて、できるだけ遅い時期に一軍に昇格したほうがいい。カントクの評価を高いところでとどめておこう。

能力の高い選手を作れ

長く二軍に在籍すればするほど、能力の高い状態で一軍に上がってこられる

万全の体調で練習をしよう

体調とヤル気が悪い状態にあると、練習中の故障率が高くなってしまう。故障してしまうと、何週間か練習できず、かなりのロスになるので、コンディションを万全にして練習しよう。さらに、コンディショニングコーチの評価を上げておけばバッチリだ。

体調とヤル気が 良い / 悪い

故障を未然に防ぐ

故障をしないためにはしっかり休養をして、故障率を下げておく必要がある。ただ、0%にはならないので、運悪く故障してしまうこともある。まれに、特殊パラメータの「故障しにくい」を最初から持っている選手がいるぞ。

ひどいケガをしてしまったら、取り返しのつかないことになってしまうぞ

怪我や病気には通院

ケガや病気になってしまった場合、通院（ケガの場合は入院）することになる。病気は無視してもいいが、治したほうが無難。

まめな通院が確実に病気を治す方法だ。結構、根気よく通うことが大切

いろいろ使える電話

各コーチやチームメイト、実家に彼女と、今回からたくさんの場所に電話することができるようになった。ホームシックや不眠症などになってしまったときは、何回も電話してみよう。

意外なコトがある

疲れがとれたり、ヤル気がでたりする。さらに病気がなおったりすることも

次のページから年度別攻略だ

サクセスモード・1年目

能力UPはできるだけ1年目にやろう

名前や趣味などを入力したら、サクセスモードの始まりだ。最初に能力値を確認してみよう。ステータスに「故障しやすい」や「ピンチ×」とかあったら、キャラを作り直したほうがいいかもしれないぞ。せっかくだから強い選手を作るのに、マイナスパラメータがあっては幸先が悪い。納得のいくまで作り直そう。

練習をすれば疲れる。疲れを次の練習に持ち越さないのが、より強い選手を作成することにつながる

おすすめコマンド

2,3月

投手は、特になにをしてもいいが、野手は打撃練習をしよう

4~9月

ひたすら筋トレあるのみ。評価を気にせず、どんどんいこう

10,11月

短距離ダッシュをして、敏捷力をアップしておくと、後がラク

12月

ゆっくり安んで体力を回復

キャンプでは特別メニューをやろう

投球練習と打撃練習は、キャンプの期間だけしかできない。特に1年目は、大幅に能力を上げるチャンスなので逃さないように。

キャンプモードにあった練習がそのまま使われている。練習しておいたほうがいいぞ

投手のときは

キャンプモードにもあった投球練習をプレイ。ここでは成績次第で能力値がどれだけ上昇するか決まる。変化球を投げたほうが、経験点が多くもらえるので狙おう。

変化球を投げろ

変化球の軌道を計算して投げるのだ

野手のときは

こちらもキャンプモードにあった打撃練習と同じモノだ。シングルヒットだと4点、ツーベースヒットだと5点、スリーベースヒットだと6点、ホームランだと7点もの経験点がはいる。1年目は直球しか投げてこないので、ミートカーソルをあわせるには、十字キーを使ったほうが簡単かもしれない。ゲーム開始直後、打撃練習コマンドを2回実行して、1回休養してからもう1回打撃練習をするのが好ましいぞ。

ガンガン打って経験点をかせげば、能力値を上げることにつながる

ガンガン打って

大幅にパワーUP

筋力と技術が大幅に上がっている。打撃パワーとミートカーソルの能力を上げられる

評価は気にせず能力値を上げよう

1年目は、ある程度なら評価が低くても、2年目に昇格できる。カントクやコーチの評価が下がってもあまり気にせずに、ドンドン能力値を上昇させよう。トレーニングの中には、能力値がたくさん上がるがコーチの評価が下がってしまう、筋トレ系のコマンドがある。それらをこの時期にある程度やっておこう。ただ、疲労の割合も高いので、適度な休養が必要。

筋力と敏捷をイッキにアップ

評価が下がってしまったが、気にせずにどんどんトレーニングしよう

たとえコーチに何を言われようが、気にする必要は全然ない

能力値を重視

1年目にどれだけ能力を高めることができるかが大切になる。ハッキリ言ってしまえば、1年目の評価は低くても、2年目にはいけるし、評価は2年目になってからが重要になってくるのだ。2年目から上げても十分間に合うぞ。

筋トレ系のコマンドは疲れるが、能力値をグッと上げることができる

契約更改は

契約更改では実際の野球選手と同じように、どれだけ活躍したかでクビかどうか審判が下される。しかし、1年目ではスルーしやすいので、特に気にしなくてもいい。緊張するのは2年目以降だ。

2年目からが勝負

とりあえず2年目に進むことができる。年俸はアップしないだろうけど

サクセスモード・2年目

評価を重視した練習が大切になってくる

1年目で評価を気にせずにトレーニングしてきた人も、ここからが正念場だ。評価が低すぎると、クビになってしまうので、しっかりとカントクに気に入られるようにしよう。試合で活躍すればカントクの評価がグッと上がるので、野手の場合は、できるだけヒットを打とう。最悪でも1本打っておけば、コーチの評価は下がっても、カントクの評価は上がる。逆に全打席ノーヒットに終わってしまうと、カントクの評価はガクッと下がってしまう。投手の場合は、点を取られても、逆転さえされなければ、よほどのことがない限り大丈夫だろう。抑えさえすればカントクの評価は上がるぞ。

おすすめコマンド

●やはり筋トレ重視でいこう
●まだ、評価はムシしてもいい
●走り込み一本でいってもいい。ヤル気、体調に注意しよう
●そろそろ評価を考えはじめよう
●自主トレのために、しっかり休んで体力を回復しておこう

野手も投手も変化球に注意せよ

2年目からは多少試合の難度が上がる。自分が投手の場合は変化球を打たれることがあったり、野手の場合は変化球を投げてこられたりする。自信のない人は、キャンプモードなどで練習しておくことをお勧めする。

投手の場合は

投手の場合はストライクゾーンギリギリのコースに投げて、凡打に打ち取ることを狙っていこう。変化球でもへたなコースは読まれてしまうので、甘い球は投げてはいけない。また、ギャンブルだがド真ん中も効果的だ。

●相手の打者が「ほんとにストライクか？」というくらいの球を投げればいいのだ

コーナーを攻めろ

●変化球であれば、申し分ないストライクをとることができる

野手の場合は

野手の場合、変化球を打たなければならないので、少々ツライ。しかし、それほど連投してくるワケではないので、直球を狙っていけば、うまく打つことができるハズ。また、変化球を打つときは、ピッチャーの投げた瞬間、ストライクゾーンの外に着弾点がある場合に、かなりの確率で内側に変化するので狙ってみよう。

変化球を予測せよ

●どんな変化をするか、ある程度予測できるようになれば、出塁率もアップするだろう

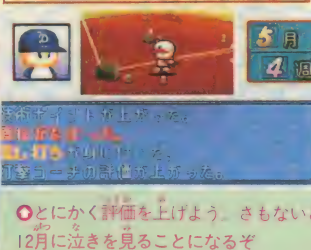
●変化球が打てるようになれば、あとはタイミングをあわせるだけでOK

うまく当てよう

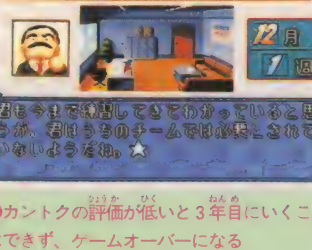
●変化球でも芯に当たればちゃんと前に飛ぶ

評価を上げないと首になってしまう

契約更改までに、カントクの評価を高くすることができないと、クビになってしまう。どんなに能力が高い選手でも、カントクに認められなければダメなのだ。

●とにかく評価を上げよう。さもないと12月に泣きを見ることになるぞ

●評価を十分上げることができれば、来年もサクセスモードを続けられる

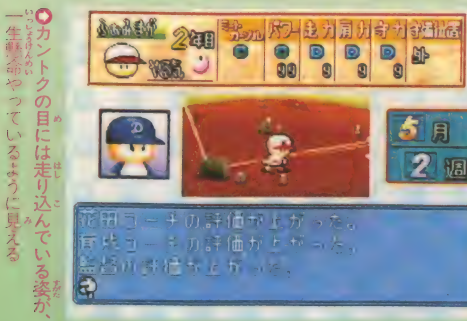
サラバ、野球人生!?

●カントクの評価が低いと3年目にいくことはできず、ゲームオーバーになる

ひたすら走り込め

カントクの評価を直接上げることができる、走り込みのコマンドをガンガン実行しよう。どんなに評価がドン底でも大丈夫。2年目の6月くらいから、ひたすら走り込めば、契約更改でクビになることはなくなるだろう。

●ひたすらこのコマンドをやれば大丈夫だろう

●実際、2年目の大半は走り込みをすることになるだろう

監督の評価を上げろ

●カントクの目には走り込んでいる姿が、一生懸命やっているように見える

サクセスモード・3年目

最後の3年目は残された時間を有効に使おう

無事3年目にいくことができたなら、すぐ一軍に昇格できるほどの評価は得ているはず。オープン戦でヒットを打ってしまえば、一軍に上がってしまうだろう。さらに能力値をのばしたいのなら、ワザと三振することも必要だ。

3年目なのにイベントはかなりある

おすすめコマンド

月	コマンド
1月	最後の筋トレになるはずだ
2、3月	自主トレのために、しっかり休んで体力を回復しておこう
4〜9月	ひたすら評価を上げるために、ガンガン走り込もう
10、11月	同じく、ひたすら評価を上げるためにガンガン走れ

試合の成績で評価をコントロール

評価をワザと下げてしまうと、一軍に上がれずにタイムオーバーになる危険がある。ある程度、評価の調整が必要となる。

カントクにこんなことを言われるまで、評価を下げる必要はまったくない。評価は少し下げておくくらいがいい

野手の場合

狙ってヒットを打てるならいいのだが、変化球をピシピシ投げてくるのでそうもいかないだろう。直球を打つチャンスを逃すな。

野手の場合、評価を下げるのはカンタンだ。バットを振らなければ、間違いなくカントクの評価は下がる

投手の場合

投手は比較的、楽に評価をコントロールできる。ワザと途中降板させても大丈夫。投げぬくときはコーナーを突くことを忘れずに。

わざと打たれるのは結構大変なのだ。いい守備をされてしまっては、途中降板もできない

契約更改まであきらめるな

3年目の契約更改（タイムリミット）までに一軍昇格できなかったら、ゲームオーバーになってしまう。しかし、最後の契約更改で一軍昇格することもあるので、二軍の試合がなくなっても走り込みをして、カントクの評価を上げることを忘れないようにしよう。

契約更改で昇進できなければゲームオーバーになってまうので注意しよう

運命の分かれ道

パワフルスポーツ PAWAFURU SPORTS
救世主の誕生か!?
パワスポ
ふぁみまが ついに苦節の一念通じた
一軍昇格
お!ヤル気! 見てて下さい

見事、一軍昇格できたところ。新聞の一面に掲載されているぞ

作った選手を一軍登録しよう

見事、一軍昇格したら、その選手を自分の応援するチームに登録しよう。アレンジモードで登録させるのだが、初期の選手の誰かに犠牲になってもらわなければならない。やはり、能力値の低い選手と交換するのが妥当なところだろう。ゲームの世界でも現実はキビシイのだ。サクセスモードでたくさん選手を作っていけば、全員をオリジナル選手にすることも可能だ。そこまで強くすれば完璧。

チームは中日だが

チーム名は、中日ドラゴンズをベースに作られているのでドラゴンズだ

ゼンゼン別モノ

チーム名をファミマガ64にしたい気分。目指せ、オリジナルチーム

実在の選手と勝負

完全なサクセス選手だけで構成されたチームで、ペナントレースに参加することもできる。愛着のある選手たちだけに、ぜひとも優勝させたい。能力の高い選手の作成に成功していれば可能だろう。

オリジナルチームをペナントレースに登録しよう。相手は一軍選手だ

優勝に導け

見事、プロの球にジャストミート。日本シリーズは中日対オリックス？

ピッチャーふぁみまが、横浜ベイスターズを相手に抑えられるか？

12球団の全選手データを紹介
選手データ編

12球団分の選手データを一挙公開。どの選手がどれだけ強いかが一目で分かるので、相手チームへの対策はこれで大丈夫。ID野球で勝負!!

12球団全312人の選手データ完璧活用法を伝授する

ここからの12球団の選手データを参考にして、オーダーを考えておけば、ペナントレースの開幕に向けての準備はバッチリ! 発売前に、データを参考にして自分なりのオーダーを模索してみよう。実際に、ソフトが発売されてからの活用方法は、以降に述べているので参考にして、役に立ててほしい。君の健闘を祈る。

自分のデータより相手のデータを見よ

自分が使うチームのデータは、結構把握しているもの。そこで、試合中には相手チームのデータを参考にしよう。どんなプレイをすればいいか見えてくる。

ムッ、コイツの能力は?

この投手がどんな変化球を持っているのかを知ることができる

イチローの恐るべき能力にどう対応すればいいのだろうか?

チームに足りない選手を補充

もし、自分の使うチームの選手に物足りなさを感じたら、サクセスモードで選手を作って補充したほうがいい。アレンジモードで他球団からトレードさせてもいいのだが、それではあまりにもカッコ悪い。せっかくなら苦労して作った選手を使ってプレイしたほうが、チームを"愛"せるだろう。

サクセスモードで作った、できるだけ強い選手を登録してやろう

アレンジモードで登録すれば、使えるようになるぞ

次のページからのデータの見かた

次のページから、上段にパ・リーグ、下段にセ・リーグの選手データを掲載する。今回掲載分のデータは実際に目で見えるパラメータだ。隠しパラメータは次号で追って掲載するので期待してくれ。

投手データの見かた

名前…選手の名前。
投法…利き腕・投げかたの順番で紹介。OT…オーバースロー、TQ…スリークォーター(オーバースローとサイドスローの中間。4分の3の意味)、ST…サイドスロー、UT…アンダースロー、TN…トルネード(ご存知、野茂英雄投手の投法として有名)
球速…選手の最速球。
防御率…この値が低いほど、その選手は点を取られていない。つまり優秀ということになる。
ス…スタミナ。持久力。
コ…コントロールの良さ。
変化球…変化球の曲がり具合を7段階で表している。矢印の方向に変化する球を投げられるぞ。

投手データ

名前 / 投法	球速 / 防御率	ス / コ	変化球
伊良部秀輝	158km/h	B	スライダー、スローカーブ、フォーク
右投・OT	2.40	C	
小宮山悟	145km/h	B	スライダー、シュート、カーブ
右投・TQ	4.54	A	
黒木知宏	146km/h	C	スライダー、カーブ、パーム
右投・TQ	3.58	C	
薮田安彦	140km/h	B	カーブ、フォーク
右投・TQ	3.62	C	
園川一美	140km/h	C	スライダー、SFF、カーブ
左投・TQ	5.45	D	

野手データの見かた

名前…選手の名前。
利き腕…投げるとき・打つとき。
打率…その選手がどれくらいの割合で安打を打っているかを表す。高いほど優秀だ。
HR…選手が打ったホームランの数。デフォルトは昨シーズン。
打点…その選手がヒットなどを打って獲得した得点。
守備…その選手が守備できるポジション。複数の場合は左側に記載のポジションほどうまい。
ミ…ミートカーソルの広さ。
パ…力の強さ。高いほど打球を遠くに飛ばすことができる。
走…走力。高いほど速く走ることができる。
肩…守備のときの返球の強さ。
守…守備のうまさ。値が高いほど捕球時にエラーしなくなる。

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
平井光親	左投左打	.249	5	33	外	D	C	B	B	A
南渕時高	右投右打	.264	5	38	二	D	C	B	D	C
堀幸一	右投右打	.312	16	68	遊三	B	B	B	C	B
仁村徹	右投右打	.251	4	24	一三	D	B	D	C	D
初芝清	右投右打	.264	17	61	三	D	B	D	C	D
五十嵐章人	右投左打	.271	3	35	一外遊	C	D	B	B	B
大村巌	右投右打	.312	8	32	外	C	C	D	C	C
清水将海	右投右打	.000	0	0	捕	D	C	D	B	B
諸積兼司	右投左打	.253	0	11	外	C	D	A	C	C
酒井忠晴	右投右打	.224	0	5	遊二三	E	F	B	C	B
佐藤幸彦	右投右打	.227	0	16	外一	E	E	B	C	B
松本尚樹	右投左打	.310	0	2	二	C	F	B	D	B

次のページからデータを一挙掲載

※表内の記号は、A…とくに良い、B…良い、C…普通、D…やや悪い、E…悪い、F…非常に悪い、を表しています。

オリックスブルーウェーブ

バランスはバツグン

投手データ

名前 / 投法	球速 / 防御率	ス / コ	変化球
星野伸之	135km/h	B	フォーク、スローカーブ
左投・OT	3.05	A	
フレーザー	139km/h	B	スライダー、シュート、フォーク
右投・OT	3.07	A	
野田浩司	149km/h	A	スライダー、シュート、フォーク
右投・TQ	3.14	D	
金田政彦	142km/h	C	フォーク、カーブ
左投・OT	4.23	E	
豊田次郎	143km/h	C	シュート、フォーク、シンカー
右投・ST	3.40	C	
平井正史	154km/h	B	スライダー、フォーク
右投・OT	2.50	C	
小林宏	150km/h	D	スライダー、シュート、シンカー
右投・TQ	4.08	E	
渡辺伸彦	147km/h	E	スライダー、カーブ
右投・OT	2.84	C	
野村貴仁	147km/h	E	カーブ
左投・OT	2.86	C	
鈴木平	140km/h	E	スライダー、シュート、シンカー
右投・ST	2.43	A	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
田口壮	右投右打	.279	7	44	外二	C	C	A	A	A
大島公一	右投両打	.254	4	37	二遊	D	D	B	B	A
イチロー	右投左打	.356	16	84	外	A	B	A	A	A
ニール	右投左打	.274	32	111	一	C	A	E	C	E
藤井康雄	右投左打	.274	20	61	一外	C	B	D	C	D
D・J	左投左打	.220	15	47	一外	E	B	C	D	C
小川博文	右投右打	.288	9	38	遊一	C	C	B	C	C
福良淳一	右投右打	.284	0	26	二三一	C	E	C	C	B
中嶋聡	右投右打	.222	1	24	捕	E	D	C	A	C
高田誠	右投左打	.220	3	14	捕	E	F	E	B	B
高橋智	右投右打	.288	9	30	外一	C	C	D	C	D
馬場敏史	右投右打	.255	6	27	三	D	D	C	C	A
本西厚博	右投右打	.262	1	19	外三	D	F	C	B	A
斎藤秀光	右投右打	.182	0	0	遊	E	F	C	C	B
四條稔	左投左打	.261	0	8	一	D	F	C	C	B
三輪隆	右投右打	.125	0	1	捕	E	F	D	B	C

昨シーズンは見事日本一に輝いたオリックスブルーウェーブ。戦力的には申し分ない。対戦相手のときは非常に苦労するだろう。全員に注意したほうがいいのだが、しいて挙げるとするならば、やはりイチローだろう。データを見れば、彼の能力の素晴らしさがわかるからだ。

神戸グリーンスタジアムが、オリックスのホーム球場だ

こんなサクセス選手を入団させよう

オリックスは申し分ない能力を持った選手ばかりなので、イチロークラスのサクセス選手の作成に成功したら、登録してもいいだろう。しいていうなら、ミートカーソルの広い選手がもう1人はほしいところ。

読売ジャイアンツ

MK砲はいかに

投手データ

名前 / 投法	球速 / 防御率	ス / コ	変化球
斉藤雅樹	146km/h	A	スライダー、カーブ、シンカー
右投・ST	2.36	A	
ガルベス	150km/h	A	スライダー、チェンジアップ、シンカー
右投・TQ	3.05	A	
ヒルマン	143km/h	A	スライダー、スクリュー、チェンジアップ
左投・TQ	2.40	D	
宮本和知	143km/h	C	スライダー、スクリュー、カーブ
左投・TQ	3.05	C	
槙原寛己	148km/h	A	スライダー、フォーク
右投・OT	4.12	D	
桑田真澄	148km/h	B	スライダー、シュート、カーブ、SFF
右投・OT	2.48	C	
木田優夫	154km/h	C	スローカーブ、フォーク
右投・TQ	3.78	B	
川口和久	146km/h	E	スクリュー、カーブ
左投・OT	2.95	E	
西山一宇	155km/h	E	カーブ、フォーク
右投・OT	4.40	E	
河野博文	145km/h	E	スライダー、フォーク、カーブ
左投・OT	3.29	C	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
仁志敏久	右投右打	.270	7	24	三二	C	C	B	B	C
川相昌弘	右投右打	.232	2	22	遊	D	D	B	C	A
松井秀喜	右投左打	.314	38	99	外	B	A	B	B	C
清原和博	右投右打	.257	31	84	一	D	A	C	E	C
福王昭仁	右投左打	.333	3	13	二遊三	C	C	D	C	C
清水隆行	右投左打	.293	11	38	外	C	B	B	B	B
元木大介	右投右打	.229	9	35	二遊三	E	C	D	C	C
村田真一	右投右打	.208	5	26	捕	E	C	C	C	C
後藤孝志	右投左打	.285	2	16	三外一	C	D	D	C	C
広沢克	右投右打	.198	4	13	外一	E	B	E	D	E
サントス	右投右打	.000	0	0	三	D	C	C	C	B
大森剛	右投左打	.189	2	2	外一	E	B	D	D	D
杉山直輝	右投右打	.252	3	12	捕	D	D	D	B	C
高村良嘉	右投両打	.269	0	5	二	D	F	B	B	C
吉村禎章	左投左打	.246	2	11	外	D	C	F	D	C
岸川勝也	右投右打	.228	5	14	外	E	C	D	D	C

おしくも日本一は逃してしまったが、セ・リーグの覇者ジャイアンツ。新戦力に清原を加え、松井選手とのMK砲の威力は楽しみなところだ。対戦するときは、MK砲の長打に警戒することがもっとも重要だろう。あとは能力値が高い投手陣を打ち崩せるかどうかにかかってくる。

ジャイアンツのホーム球場。別名ビッグエッグ

こんなサクセス選手を入団させよう

長距離打者は松井、清原がいるのでこれ以上はいらないだろう。しかし、ずば抜けて足の速い選手がいないので、サクセスモードで足の速い選手を作れば、走・攻・守がそろう。

日本ハムファイターズ

先発陣は豊富

投手データ

名前	球速	ス	変化球
投法	防御率	コ	
西崎幸広	140km/h	A	スライダー、カーブ、フォーク
右投・OT	2.87	B	
今関勝	145km/h	A	スライダー、カーブ
右投・TQ	3.22	B	
グロス	138km/h	A	スライダー、カーブ
右投・OT	3.62	B	
岩本勉	140km/h	A	シュート、スローカーブ、フォーク
右投・TQ	3.99	B	
芝草宇宙	147km/h	B	スライダー、カーブ
右投・OT	3.81	D	
川辺忠義	142km/h	D	カーブ、チェンジアップ
右投・OT	4.89	E	
島崎毅	138km/h	E	パーム、シンカー
右投・TQ	2.31	A	
金石昭仁	142km/h	E	カーブ、フォーク
右投・OT	2.10	A	
長富浩志	148km/h	E	スライダー、シュート、フォーク
右投・OT	5.36	E	
下柳剛	142km/h	E	スライダー、カーブ
左投・OT	3.77	C	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
金子誠	右投右打	.261	4	33	二	D	D	B	B	C
田中幸雄	右投右打	.277	22	82	遊	C	A	C	B	A
落合博満	右投右打	.301	21	86	一	A	B	E	D	D
片岡篤史	右投左打	.315	15	51	一三	B	B	C	C	B
井出竜也	右投右打	.254	7	38	外	D	C	A	B	A
上田佳範	右投左打	.201	7	35	外	E	C	B	A	B
田口昌徳	右投右打	.210	5	22	捕	E	D	E	B	C
広瀬哲朗	右投右打	.256	3	34	三	D	D	B	C	B
安田秀之	右投右打	.243	3	14	外一	D	C	D	B	C
渡辺浩司	右投左打	.222	1	18	二一	E	E	C	C	C
石本努	右投両打	.281	1	4	外	C	D	B	C	C
山下和彦	右投右打	.187	0	5	捕	E	F	D	C	B
小川皓市	右投左打	.205	2	9	三外	E	C	C	C	B
中村豊	右投右打	.298	3	7	外	C	C	C	C	B
ブルックス	右投右打	.000	0	0	外	D	B	D	C	C
ウィルソン	左投左打	.000	0	0	外	D	B	C	D	C

エース西崎と対戦するときは、かなり苦労するだろう。ツーストライクと追い込まれたあとは、注意したほうがいい。長距離打者が相手のときは、外野は深めに守備しよう。しかし、三塁にランナーがいるときは、バントしてくる可能性が高いので、バントシフトをとったほうがいいかも。

こんなサクセス選手を入団させよう

打撃面がパッとしないこのファイターズには、打撃に優れた選手を補強するといいだろう。しかも1人だけではなく、2〜3人は補充したいところ。欲をいえば、左腕の投手もほしかったりする。

日本ハムファイターズのホーム球場でもある東京ドーム

中日ドラゴンズ

爆発!? 強竜打線

投手データ

名前	球速	ス	変化球
投法	防御率	コ	
今中慎二	148km/h	B	フォーク、スローカーブ
左投・OT	3.31	B	
山本昌	142km/h	B	シュート、スクリュー、カーブ
左投・TQ	3.67	B	
野口茂樹	142km/h	B	スライダー、カーブ
左投・TQ	3.23	D	
落合英二	147km/h	C	スライダー、シュート、カーブ
右投・OT	3.74	B	
前田幸長	147km/h	C	スライダー、ナックル、カーブ
左投・OT	4.21	C	
門倉建	145km/h	F	カーブ、フォーク
右投・OT	3.11	E	
遠藤政隆	142km/h	E	スライダー、フォーク
右投・TQ	3.84	D	
北野勝則	130km/h	E	スライダー、スクリュー、フォーク
左投・ST	2.36	B	
宣銅烈	148km/h	E	Hスライダー、カーブ、シンカー
右投・TQ	5.50	C	
中山裕章	145km/h	E	スライダー、フォーク
右投・OT	2.88	C	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
鳥越裕介	右投右打	.276	3	17	遊外	C	D	B	B	C
立浪和義	右投左打	.323	10	62	二	A	B	B	C	A
パウエル	右投右打	.340	14	67	外	A	B	C	B	B
音重鎮	左投左打	.265	11	41	外	D	B	C	C	B
山崎武司	右投右打	.322	39	107	外	B	A	D	C	D
大豊泰昭	左投左打	.294	38	89	一	C	A	D	D	E
中村武志	右投右打	.271	12	37	捕	C	B	D	A	C
種田仁	右投右打	.178	1	6	遊三	E	E	B	C	B
神野純一	右投右打	.215	3	7	遊	E	C	B	C	D
川又米利	左投左打	.267	1	12	外	D	D	D	C	E
彦野利勝	右投右打	.270	3	22	外	C	C	D	C	C
金村義明	右投右打	.175	0	6	三	E	F	D	C	D
愛甲猛	左投左打	.207	4	17	外一	E	C	D	D	D
益田大介	右投左打	.301	1	3	外	C	E	B	B	C
矢野輝弘	右投右打	.346	7	19	捕外	C	B	C	B	C
ゴメス	右投右打	.000	0	0	三	E	B	B	C	C

接戦のすえ、優勝を逃してしまった中日ドラゴンズ。今シーズンはナゴヤドーム元年なので、ぜひとも優勝してもらいたいものだ。このチームに勝つには今中、山本の強力な先発2人を打ち崩さないとだめだ。大豊が下位の打線にいるので、クリーンナップをやり過ごしても安心できない。

こんなサクセス選手を入団させよう

打線は、強竜打線というだけあって、かなり強くなっている。補充するなら、今中、山本と同等かそれ以上の投手を投入しよう。そうすれば、かなりの戦力アップが期待できる。

今年からドラゴンズのホーム球場になるナゴヤドーム

西武ライオンズ

王座奪還なるか？

投手データ

名前	投法	球速	防御率	ス	コ	変化球
渡辺久信	右投・OT	146km／h	4.56	B	D	スライダー・カーブ・フォーク
西口文也	右投・TQ	150km／h	3.17	A	B	スライダー・チェンジアップ
新谷博	右投・TQ	146km／h	3.41	B	B	スライダー・スローカーブ・フォーク
横田久則	右投・OT	144km／h	3.58	C	E	シュート・フォーク・シンカー
郭泰源	右投・TQ	146km／h	7.39	C	D	Hスライダー・シュート・フォーク
豊田清	右投・TQ	143km／h	3.08	B	A	カーブ・シンカー
潮崎哲也	右投・ST	142km／h	2.84	E	A	スライダー・シンカー
石井貴	右投・OT	148km／h	2.93	E	D	カーブ・フォーク
橋本武広	左投・OT	138km／h	2.27	F	D	スライダー・スクリュー
鹿取義隆	右投・ST	139km／h	2.40	E	B	スライダー・シンカー

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
大友進	右投左打	.301	3	19	外	B	D	B	B	B
松井稼頭央	右投両打	.283	1	29	遊	C	D	A	A	B
鈴木健	右投左打	.302	21	60	三	B	A	E	C	D
垣内哲也	右投右打	.253	28	57	外	D	A	B	B	C
佐々木誠	左投左打	.243	9	40	外	D	C	C	C	C
大塚光二	右投左打	.348	1	8	外	C	E	B	C	C
田辺徳雄	右投右打	.219	7	19	二三	E	B	C	C	C
高木大成	右投左打	.278	4	24	捕	D	D	C	C	D
伊東勤	右投右打	.258	6	26	捕	D	D	C	B	A
奈良原浩	右投右打	.218	2	8	二遊	E	D	A	B	A
高木浩之	右投左打	.200	0	1	二三	E	F	B	C	C
笘篠誠治	右投右打	.300	0	5	外	D	F	B	C	C
河田雄祐	右投左打	.242	1	11	外	D	D	A	C	B
桜井伸一	右投右打	.148	0	4	一	E	F	C	C	B
森博幸	左投左打	.276	1	5	一	C	E	E	C	E
マルチネス	右投右打	.000	0	0	一	D	B	E	C	D

打線の核となっていた清原がヌケてしまった穴はデカイ。だが、能力の高い選手はまだまだ残っている。相手にしたときは、注意が必要になるだろう。投手陣はベテランが多いので、駆け引きはうまいがスタミナが少ない。そこにつけいるスキがある。バテてきたら勝負だ。

こんなサクセス選手を入団させよう

やはり清原がぬけてしまった穴は大きい。彼の穴を埋めるようなスラッガーを作成することが、ライオンズユーザーの課題だ。どうせなら、イチロークラスの選手を作成して補充しよう。

かつての日本シリーズの常連球場、西武ライオンズ球場だ

広島東洋カープ

足を使ってかせげ

投手データ

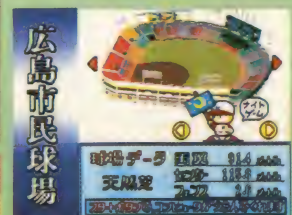
名前	投法	球速	防御率	ス	コ	変化球
紀藤真琴	右投・OT	148km／h	4.27	A	C	スライダー・カーブ・フォーク
加藤伸一	右投・TQ	147km／h	3.78	B	A	シュート・カーブ・パーム
山崎健	右投・ST	138km／h	3.38	B	A	スライダー・シュート・カーブ・シンカー
大野豊	左投・OT	149km／h	3.93	B	B	シュート・スライダー・パーム・カーブ
山内泰幸	右投・UFO	144km／h	3.90	D	B	カーブ・フォーク
田中由基	左投・TQ	144km／h	8.36	C	E	スクリュー・カーブ
高橋健	左投・TQ	149km／h	4.96	E	D	スライダー・SFF
前間卓	左投・OT	142km／h	3.88	E	E	フォーク・カーブ
玉木重雄	右投・TQ	142km／h	4.11	E	D	スライダー・カーブ・チェンジアップ
佐々岡真司	右投・TQ	146km／h	1.70	E	A	スライダー・カーブ・フォーク

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
緒方孝市	右投右打	.279	23	71	外	C	B	A	A	B
正田耕三	右投両打	.235	2	35	二	D	D	C	C	A
野村謙二郎	右投左打	.292	12	68	遊三	C	B	B	B	B
江藤智	右投右打	.314	32	79	三	B	A	B	C	B
前田智徳	右投左打	.313	19	65	外	A	B	C	B	B
ロペス	右投右打	.312	25	109	一	B	B	D	D	E
金本智憲	右投左打	.300	27	72	外	C	A	B	C	B
西山秀二	右投右打	.314	3	41	捕	B	D	C	A	A
高信二	右投左打	.256	0	8	遊二三	D	F	D	C	C
浅井樹	左投左打	.339	6	28	一外	C	C	C	D	C
高山健一	右投右打	.224	1	5	二三	E	D	D	C	D
野々垣武志	右投右打	.364	0	2	一	D	F	C	C	C
瀬戸輝信	右投右打	.231	1	5	捕	E	D	D	B	C
町田公二郎	右投右打	.308	9	23	外一三	C	C	D	D	C
仁平馨	右投右打	.190	0	4	外	E	F	B	B	B
木村拓也	右投右打	.143	0	0	外	E	D	B	C	C

広島の打線を抑え込むのはかなり難しい。足の速い選手が多いので、ランナーをだしてしまうと苦労する。得点圏にランナーをだしてしまったら注意しよう。また、投手陣も、投手王国といわれるだけあって、かなり能力が高めの選手が多い。打ち崩すのには骨が折れるだろう。

こんなサクセス選手を入団させよう

かなりズバ抜けて足の速い選手がいるのだが、ミートカーソルが狭い選手が多い。これではせっかくの足をいかしきれないので、ミートカーソルが広く、アベレージヒッターの技術を持っている選手を加えると良いだろう。

広島市民球場は当然、広島東洋カープのホーム球場

近鉄バファローズ

実は投手王国!?

昨シーズンはいまいち不振な成績に終わってしまった近鉄バファローズ。大阪ドームでは、どのような戦いを見せてくれるのだろうか？ 相手にするときは、ストッパー赤堀の存在に注意しよう。バツグンのコントロールと速い球を投げてくるので、コンパクトなスイングを心掛けよう。

投手データ

名前／投法	球速／防御率	ス／コ	変化球
山崎慎太郎	143km/h	A	スライダー、シュート、カーブ
右投・OT	4.15	D	
酒井弘樹	153km/h	A	スライダー、スローカーブ、フォーク
右投・OT	3.30	F	
高村祐	147km/h	A	スライダー、カーブ、フォーク
右投・TQ	3.94	C	
品田操士	148km/h	C	カーブ、フォーク
右投・TN	5.04	E	
小池秀郎	138km/h	C	シュート、フォーク、カーブ
左投・TQ	5.94	D	
背尾伊洋	143km/h	C	スライダー、カーブ、シンカー
右投・ST	3.67	E	
池上誠一	137km/h	E	フォーク、シンカー
右投・TQ	4.65	D	
清川栄治	135km/h	F	シュート、スライダー、フォーク
左投・UT	3.18	A	
佐野重樹	144km/h	E	スライダー、シンカー
右投・TQ	2.95	A	
赤堀元之	147km/h	E	Hスライダー、シュート、カーブ、フォーク
右投・OT	2.09	A	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
中根仁	右投右打	.244	8	23	外	D	B	C	C	D
水口栄二	右投右打	.281	8	28	二遊	C	C	B	C	A
荒井幸雄	左投左打	.222	5	23	外	E	C	B	D	D
鈴木貴久	右投右打	.268	9	50	外	D	C	C	B	C
中村紀洋	右投右打	.273	26	67	三	C	A	D	C	D
ローズ	左投左打	.293	27	97	外	C	B	B	A	B
古久保健二	右投右打	.207	4	18	捕	E	C	D	B	C
吉田剛	右投右打	.239	2	19	遊三	E	E	B	C	B
内匠政博	左投左打	.241	5	16	外	D	C	A	C	B
山本和範	左投左打	.268	14	41	外	D	B	D	C	E
大石大二郎	右投右打	.219	2	19	二	E	E	B	C	B
藤立次郎	右投右打	.309	9	21	外	C	B	C	C	D
光山英和	右投右打	.241	2	15	捕	D	E	C	C	C
大村直之	左投左打	.232	3	13	外	E	D	B	A	B
村上嵩幸	右投右打	.211	0	9	一三	E	C	B	C	C
勝呂壽統	右投右打	.194	1	7	遊	E	D	C	B	B

こんなサクセス選手を入団させよう

投手陣はかなり良いできなのだが、打者の能力が少し低め。まずは打者の補充をしよう。強い4番バッターを作れば、そこそこやっていける。クリーンナップの補充をすれば問題ないだろう。

近鉄バファローズは、今年から大阪ドームがホーム球場

ヤクルトスワローズ

ID野球で勝負

V奪還のカギをにぎるのは、やはり古田だろう。ほかの選手も能力的には高いものを持っているので、使いかた次第では十分優勝できる。投手陣もストッパー高津につなぐパターンはかなり怖いものがある。下位のチームだからといって、油断していると痛い目を見ることだろう。

投手データ

名前／投法	球速／防御率	ス／コ	変化球
吉井理人	146km/h	A	スライダー、シュート、フォーク
右投・OT	3.24	B	
田畑一也	148km/h	B	スライダー、シュート、カーブ、チェンジアップ
右投・TQ	3.51	C	
ブロス	152km/h	B	Hスライダー、シュート、Vスライダー
右投・TQ	3.61	D	
山部太	144km/h	B	スライダー、フォーク、カーブ
左投・TQ	4.00	D	
山本樹	149km/h	C	チェンジアップ、カーブ
左投・OT	4.53	E	
伊東昭光	140km/h	D	Hスライダー、シュート、フォーク
右投・OT	4.83	C	
伊藤智仁	145km/h	E	Hスライダー、カーブ、Vスライダー
右投・OT	5.40	E	
木下文信	145km/h	E	スクリュー、フォーク、カーブ
左投・OT	4.88	E	
松元繁	145km/h	E	Hスライダー
右投・OT	3.20	E	
高津臣吾	140km/h	E	カーブ、シンカー
右投・ST	3.24	A	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
飯田哲也	右投右打	.290	6	37	外	C	C	A	A	A
稲葉篤紀	左投左打	.310	11	53	外	B	B	B	A	B
辻発彦	右投右打	.333	2	41	二	A	D	B	C	A
池山隆寛	右投右打	.268	7	29	遊三	D	B	B	B	B
古田敦也	右投右打	.256	11	72	捕	D	B	B	A	A
土橋勝征	右投右打	.278	6	35	外遊二	C	C	B	B	A
小早川毅彦	右投左打	.125	0	0	一	E	B	E	C	C
宮本慎也	右投右打	.273	1	13	遊三二	C	F	B	C	B
秦真司	右投左打	.241	6	17	外	D	B	D	C	D
城友博	右投右打	.184	0	2	外	E	F	B	C	C
青柳進	右投右打	.188	0	4	捕	E	F	D	C	C
佐藤真一	右投右打	.194	2	7	外	E	C	C	A	B
笘篠賢治	右投両打	.301	1	6	二	C	E	B	B	B
大野雄次	右投右打	.222	4	10	一	E	D	C	C	D
広永益隆	右投左打	.379	2	10	外	C	C	D	C	D
高梨利洋	右投右打	.194	0	3	外一	E	F	C	B	B

こんなサクセス選手を入団させよう

バッターは高いところで平均がとれているので、特に問題はない。しかし、投手は高津以外のストッパーがいまいちなので、抑えの投手を作ってやれば高津とのダブルストッパーでチームをかなり強くできる。

ヤクルトスワローズのホーム球場、神宮球場だぞ

千葉ロッテマリーンズ

ダブルストッパーがカギだ

投手データ

名前 / 投法	球速 / 防御率	ス / コ	変化球
伊良部秀輝	158km/h	B	スライダー、スローカーブ、フォーク
右投・OT	2.40	C	
小宮山悟	145km/h	B	スライダー、シュート、カーブ
右投・TQ	4.54	A	
黒木知宏	146km/h	C	スライダー、カーブ、パーム
右投・TQ	3.58	C	
藪田安彦	140km/h	B	カーブ、フォーク
右投・TQ	3.62	C	
園川一美	140km/h	C	スライダー、SFF、カーブ
左投・TQ	5.45	D	
榎康弘	145km/h	C	スライダー、カーブ、フォーク
右投・OT	3.92	D	
武藤潤一郎	143km/h	D	カーブ、シンカー
右投・TQ	5.03	D	
吉田篤史	140km/h	E	スライダー
右投・OT	5.52	E	
成本年秀	145km/h	E	スライダー、シュート、カーブ、フォーク
右投・TQ	3.32	A	
河本育之	149km/h	E	スライダー、フォーク、カーブ
左投・OT	2.78	B	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
平井光親	左投左打	.249	5	33	外	D	C	B	B	A
南渕時高	右投右打	.264	5	38	二	D	C	B	D	C
堀幸一	右投右打	.312	16	68	遊三	B	B	B	C	B
仁村徹	右投右打	.251	4	24	一三	D	B	D	C	D
初芝清	右投右打	.264	17	61	三	D	B	D	C	D
五十嵐章人	右投左打	.271	3	35	一外遊	C	D	B	B	B
大村巌	右投右打	.312	8	32	外	C	C	D	C	C
清水将海	右投右打	.000	0	0	捕	D	C	D	B	B
諸積兼司	右投左打	.253	0	11	外	C	D	A	C	C
酒井忠晴	右投右打	.224	0	5	遊二三	E	F	B	C	B
佐藤幸彦	右投右打	.227	0	16	外一	E	E	B	C	B
松本尚樹	右投左打	.310	0	2	二	C	F	B	D	B
吉鶴憲治	右投右打	.231	0	1	捕	E	F	D	B	C
高橋眞裕	右投両打	.178	0	2	三外二	E	E	B	C	B
林博康	左投左打	.188	0	2	外	E	F	B	C	B
西村徳文	右投両打	.080	0	0	外	D	D	B	B	B

こんなサクセス選手を入団させよう

投手と野手の能力値は、他球団に比べると少し低めの選手が多い。投手と野手の両方を補充したほうが、強い千葉ロッテマリーンズができる。しかし、あまり補充するとオリジナルチームになってしまうので注意。

河本、成本のダブルストッパーがとても魅力の千葉ロッテマリーンズ。投手陣は球の速い投手が多いので、タイミングをうまくあわせられるかどうかが鍵だ。ただ、打線はパッとしないので、1点を大事にする戦いをしてくるハズ。こっちがミスらず、相手のミスを誘う戦いかたたが、比較的有効だ。

千葉マリンスタジアムは、千葉ロッテのホーム球場だ

横浜ベイスターズ

個人個人は平均以上

投手データ

名前 / 投法	球速 / 防御率	ス / コ	変化球
斉藤隆	150km/h	A	スライダー、カーブ、フォーク
右投・OT	3.29	C	
野村弘樹	143km/h	B	スライダー、スクリュー、フォーク、カーブ
左投・OT	4.12	A	
三浦大輔	144km/h	C	スライダー、スローカーブ、フォーク
右投・OT	4.93	D	
盛田幸希	148km/h	C	スライダー、シュート、カーブ、フォーク
右投・TQ	5.43	D	
関口伊織	145km/h	C	スライダー、スクリュー、カーブ
左投・OT	3.67	E	
キャンベル	140km/h	C	スライダー、カーブ
右投・TQ	1.81	B	
戸叶尚	148km/h	E	スライダー、カーブ
右投・ST	4.42	D	
島田直也	140km/h	E	スライダー、カーブ
右投・OT	3.86	E	
五十嵐英樹	141km/h	E	スライダー、シュート、カーブ
右投・OT	3.38	B	
佐々木主浩	148km/h	E	スライダー、フォーク
右投・TQ	2.90	B	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
石井琢朗	右投左打	.282	1	29	遊	C	D	A	B	A
波留敏夫	右投右打	.265	2	21	外	D	D	B	A	B
鈴木尚典	右投左打	.299	13	62	外	C	B	B	D	C
佐伯貴弘	左投左打	.290	6	59	外	C	B	B	B	C
畠山準	右投右打	.219	7	28	外一	E	B	C	B	C
駒田徳広	左投左打	.299	10	63	一	C	B	C	C	A
新藤達哉	右投右打	.262	2	24	三二	D	E	C	C	B
谷繁元信	右投右打	.300	8	54	捕	B	B	C	B	D
秋元宏作	右投右打	.250	1	7	捕	D	D	D	C	C
宮川一彦	右投左打	.247	2	9	三二	D	D	D	C	C
川端一彰	右投右打	.274	2	9	三二	C	E	C	C	B
宮里太	右投左打	.229	0	4	外	E	E	B	C	B
万永貴司	右投右打	.125	0	0	二	E	F	C	C	B
永池恭男	右投右打	.069	0	0	三二	E	E	D	C	C
井上純	左投左打	.290	0	6	外	C	F	B	B	B
セルビー	右投左打	.000	0	0	三外	D	B	C	C	C

こんなサクセス選手を入団させよう

千葉ロッテマリーンズと同じような状況の横浜ベイスターズ。打てないクリーンナップは必要ないので、とっととサクセスモードで作った選手たちに代えてしまおう。既存の選手でやりたい人は、とことん腕を磨くべし。

やはり何といっても3年連続セーブ王、佐々木が頼りになる。今期も横浜ベイスターズの守護神として、対戦相手を苦しめることだろう。このチームもいかに点を取れるかが重要になってくるので攻撃を大事にしなければならない。ベテラン駒田が、ゲームの流れのカギをにぎる。

横浜スタジアムは、横浜ベイスターズのホーム球場だ

福岡ダイエーホークス

盗塁のうまさを活かせ

投手データ

名前 / 投法	球速 / 防御率	ス / コ	変化球
工藤公康	146km/h	A	スライダー、スクリュー、カーブ
左投・OT	3.51	C	
武田一浩	145km/h	A	スライダー、フォーク
右投・TQ	3.84	B	
吉武真太郎	143km/h	B	スライダー、カーブ、フォーク
右投・OT	3.44	D	
ヒデカズ	138km/h	B	Hスライダー、カーブ、フォーク
右投・TQ	2.54	C	
内山智之	149km/h	C	スライダー、カーブ、SFF
右投・OT	4.33	E	
吉田豊彦	140km/h	C	スライダー、フォーク
左投・OT	5.01	D	
木村恵二	140km/h	E	スライダー、カーブ
右投・OT	5.51	C	
若田部健一	144km/h	E	スライダー、フォーク
右投・OT	5.16	B	
佐久本昌広	144km/h	E	スライダー、フォーク、カーブ
左投・OT	4.86	E	
ホセ	146km/h	D	スライダー、フォーク
右投・TQ	3.13	A	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
村松有人	左投左打	.293	0	38	外	C	D	A	D	B
浜名千広	右投左打	.254	3	47	遊二	D	D	A	B	B
秋山幸二	右投右打	.300	9	66	外	D	B	B	B	A
小久保裕紀	右投右打	.247	24	82	二三	D	A	B	B	C
吉永幸一郎	右投左打	.295	20	72	捕一	C	B	D	B	D
大道典良	右投右打	.325	10	51	外	B	B	D	C	C
若井基安	右投左打	.253	0	19	一外	D	E	C	C	C
藤本博史	右投右打	.211	6	23	一	E	B	D	C	D
湯上谷広志	右投右打	.270	2	20	三外二	C	E	B	C	B
松永浩美	右投両打	.217	3	13	三	E	C	C	C	B
柳田聖人	右投右打	.216	0	10	遊一二	E	F	C	C	B
城島健司	右投右打	.241	4	9	捕	D	B	C	B	C
田村藤夫	右投右打	.166	1	8	捕	E	E	D	C	C
井口忠仁	右投右打	.000	0	0	遊	D	B	C	C	C
河野亮	右投右打	.254	7	24	一	D	B	D	C	D
脇坂浩二	右投左打	.188	2	5	外三	E	D	B	C	C

こんなサクセス選手を入団させよう

秋山、小久保などの攻撃陣は能力が意外と高め。投手陣もそこそこ強く、サクセスモードで作った選手を入れなくても十分やっていける。しいて挙げるとすれば、先発ローテーションが厳しいので、投手を入団させてみよう。

残念ながら昨シーズンは最下位になってしまったダイエーホークス。しかし、選手の能力は決して低いものではない。秋山、小久保の強力スラッガーは敵にまわすとかなりやっかいだ。投手陣も若田部、工藤と能力が高い選手がいるぞ。使いかたしだいでは、十分優勝できるチームだ。

ホークスのホーム球場、福岡ドームは天井が開閉する

阪神タイガース

猛虎復活なるか!?

投手データ

名前 / 投法	球速 / 防御率	ス / コ	変化球
川尻哲郎	140km/h	C	スライダー、シュート、カーブ、シンカー
右投・ST	3.26	A	
藪恵壹	146km/h	A	Hスライダー、フォーク
右投・OT	4.01	B	
湯舟敏郎	140km/h	C	シュート、Vスライダー
左投・TQ	4.84	E	
舩木聖士	148km/h	B	スライダー、カーブ、Vスライダー
右投・OT	4.49	D	
竹内昌也	147km/h	C	スライダー、シュート、Vスライダー
右投・OT	5.14	C	
山崎一玄	146km/h	C	スライダー、フォーク、シンカー
右投・OT	4.61	E	
古溝克之	142km/h	E	スライダー、スクリュー、カーブ
左投・OT	3.77	C	
葛西稔	136km/h	E	シュート、カーブ、シンカー
右投・UT	3.31	D	
田村勤	142km/h	E	スクリュー、カーブ
左投・ST	1.16	B	
郭李健夫	147km/h	E	スローカーブ、フォーク
右投・OT	3.62	E	

野手データ

名前	利き腕	打率	HR	打点	守備	ミ	パ	走	肩	守
和田豊	右投右打	.298	5	44	三二	B	D	B	C	B
久慈昭嘉	右投左打	.278	0	16	遊	C	E	B	C	B
平塚克洋	右投右打	.254	11	47	外一	D	B	D	C	D
ハイアット	右投右打	.000	0	0	三一	D	C	B	C	C
桧山進次郎	右投左打	.263	22	73	外	D	B	C	C	C
新庄剛志	右投右打	.238	19	66	外	D	B	B	B	A
平尾博司	右投右打	.240	3	10	二	D	D	B	C	B
山田勝彦	右投右打	.190	2	18	捕	E	E	D	B	D
関川浩一	右投左打	.314	2	28	捕外	B	D	B	C	B
星野修	右投左打	.232	2	14	二一三	E	E	D	B	D
高波文一	右投右打	.184	0	3	外	E	E	B	C	D
今岡誠	右投右打	.000	0	0	三二	D	D	C	B	C
長嶋清幸	左投左打	.206	1	5	外	E	D	D	D	C
定詰雅彦	右投右打	.185	2	15	捕	E	D	C	A	C
誠	右投右打	.167	0	0	外	D	E	D	B	D
グリーンウェル	右投左打	.000	0	0	外	C	B	C	C	C

こんなサクセス選手を入団させよう

低迷する阪神タイガースを救うには、やはりサクセスモードで作った選手が必要だろう。お気に入りの選手だけを残して総とっかえをしてみよう。それがイヤな人は腕をみがくしかないだろう。

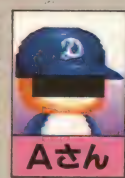
浪花の虎、阪神タイガース。能力的には高い選手がいるので、今期こそは優勝を狙いたい。相手にするときは、新庄、久慈に注意したほうがいいだろう。郭李、湯舟や藪と優秀なピッチャーを打ち崩すのには苦労する。これだけの選手がそろっているので、ほかのチームにも引けは取らない。

高校球児たちのあこがれ、甲子園球場、タイガースのホーム球場

パワプロ広場（仮）

発行所
徳間書店インターメディア株
☎ ありません

「パワプロ」フリークによる読者参加型のページを作ってみることにしたのだ！

ダイジョーブ博士ってホントに大丈夫なのか？

人体実験疑惑 問われる人間性

◯運良く（悪く）ダイジョーブ博士に遭遇した

ダイジョーブ博士というアヤシゲな人物が、なやめるプロ野球選手に声をかけ、人体実験をしているもよう。成功すれば能力値が大幅に上昇するので、進んで手術をうける二軍選手も多いとか。だが失敗したときの代償は大きく、かなりの選手が被害をうけているらしい。ダイジョーブ博士は、おもに街に現れるのだが、ごくまれに病院に出没することもある。どうやら、入院患者に手術を強要しているとのうわさ。しかも、手術後、記憶の操作までしているようだ。

街に出現する博士

実際被害にあったプロ野球選手Aさん

Aさん

直接被害にあったAさんの話「記憶が途切れ途切れなので、あまりよく覚えてないんです。いきなりアヤシイ研究所までつれていかれたと思ったんですが、気が付いたら自分の部屋にいたんですよ。うっすらと覚えているのですが、『科学ニ犠牲ハツキモノデース』と言う声が聞こえたと思います。それから体のキレが悪くなったような気がします。故障しやすくなったような気もします。何があったんでしょう。」

怪人目撃される！ 共犯の可能性アリ

ダイジョーブ博士のほかに、彼のアシスタントと思われる覆面姿の男が目撃されている。意外と礼儀正しい人（？）のようで、きちんとあいさつをしてくれる。ただ、ダイジョーブ博士の命令には忠実なもよう。博士のためなら何でもする危険人物だ。彼の名前はゲドーらしいが…。

目撃された怪人

遠きまほろば白球の青春

オレの名前はふぁみまが。ポジションはショートで、趣味は渋く盆栽。小さいころからの夢、あこがれのプロ野球選手になることができた。契約金にはチョッピリ納得いかなかったが、プロ野球選手になれたのだからよしとする。そういえば、猪狩とかいうヤツが、オレに対してライバル意識を持っているようだったな。まぁ、オレよりドラフトが下の選手なんてアウトオブ眼中だぜ。

オレはさっそくキャンプに参加することにした。キャンプには、キャンプでしかできない練習があるからな。打撃練習をすれば能力を大幅にアップできるって、なんかの雑誌に書いてあったしな。

『カキーンッ!!』

フフ、相変わらずオレのバットはいい音するぜ。

「なかなかやるようだな、次のオープン戦に出場させてみるか」

おっタヌ…じゃなかったカントクが見てたらしい。猫をかぶって、いい子のフリをしておいたほうがよさそうだ。評価は大切だしな。

いよいよオレのプロ初打席、晴れ舞台に立つ。

つづく

◯さあ、オープン戦に出場だ。阪神の松木と勝負。軍配はどちらに上がる？

おハガキ大募集

パワプロ広場（仮）では、読者からのハガキを大募集するぞ。イラスト、サクセスモードの質問、サクセス日記、そしてこのコーナーのタイトルまでも募集するぞ。掲載者には、特製テレカなどをプレゼントする予定だぞ。さらに、パワプロ君の原作者、藤岡さんに4コママンガを描いてもらえるように交渉中だ。ハガキの集まり次第では実現するかもしれないぞ。

応募要項

★宛先：〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「パワプロ広場（仮）」係

★住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、このコーナーへの要望、藤岡さんにパワプロ4コマ希望などを書いて投函して下さい。

パワプロ広場（仮）

予告

どうなる4コママンガ？
正しい彼女のつくりかた
発行所・ファミマガ64編

次号の発売日は3月21日（金）

SFC

40cm級を釣るのに役立つデータとテクニック公開!

ワンポイントレッスン

糸井重里のバス釣りNo.1™

タックルおよびアイテムの全データと40cm級のバスが潜んでいるポイントを一挙に公開。これでトーナメントの優勝間違いナシだ!

SFC	任天堂	釣り
	発売中	内部バックアップ(3)
	7800円	サテラビュー対応

トーナメントに役立つ6つのアイテム

このゲームには、トーナメント参加時に役立つアイテムが6つ用意されている。まずはそれらのアイテムの性能を詳しく解説しよう。

1 マップ上を素早く移動 マウンテンバイク

BACのゴミ拾いキャンペーンのクジで手に入るアイテム。陸地を素早く移動できるので、ショアトーナメント参加時に役立つ。なるべく早く手に入れておこう。

Yボタンで乗り換え。マップ移動に欠かせない

2 湖上を移動できる カヌー

湖の上を自由に移動できるカヌー。BACのゴミ拾いキャンペーンで手に入る。キャスティング禁止地域に指定されている岸やブイに囲まれたワンド以外の場所なら、どこからでも陸と湖の往き来ができる非常に便利な乗り物だ。

Yボタン連打で進む。移動速度が遅いところが難点

3 カヌーより速い 手漕ぎボート

手漕ぎボートはカヌーよりほんの少し移動速度が早い。しかしレンタル料が高いので、カヌーを手に入れた後は借りないほうがいい。

カヌーが手に入らないうちは何度かお世話になる

4 スピード最速! バスボート

湖上を猛スピードで移動できるボートでデプスファインダーを装備できる。ローカル以上のトーナメントでは無料で貸し出されるぞ。

とにかく速い!

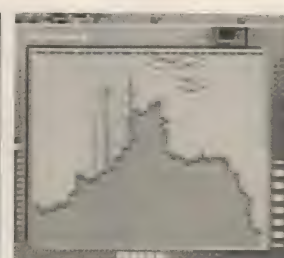
スピードは文句なし。しかし少々操作しにくい

5 現在位置がわかる GPS

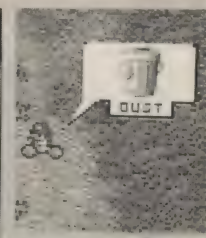
プレイヤーの現在位置をマップで表示してくれる。これがあれば湖上を移動するとき迷わずにすむが、購入するほどのものではない。

ローカル以上のトーナメントでは無料で貸し出される。買う必要ナシ

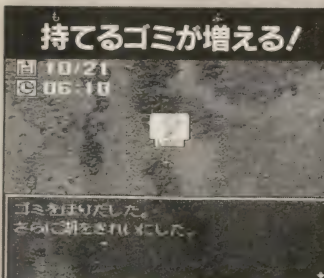
6 湖底を探る デプスファインダー

いわゆる魚群探知機。バスだけでなく、湖底のストラクチャーを確認することもできる。たいへん高価な品だが購入してソンはない。

これを使わないと確認できないストラクチャーがいくつも存在する

ごみ拾い㊙必勝法!

ゴミ拾いキャンペーンでゴミのマークが表示された瞬間にAボタンを連打するとゴミを掘り出して、持てるゴミの数が増えることがある。25個までゴミを持てるようにするとゴミクジが5回も引けるようになるので、マウンテンバイクやカヌーを入手しやすくなる!

このマークが出たらAボタンを連打。しばらくの間連打し続けると良い

持てるゴミが増える!

10/21
06:10
ゴミをほりだした。
さらに湖をきれいにした。

25個までゴミを持てるようにしよう

お店で手に入る各タックルの性能と特徴

ここからは、タックルショップで手に入る各タックルの性能と特徴を詳しく解説していこう。

リグ

ルアーのソフトベイトと組み合わせて使用する仕掛けがリグだ。全部で5タイプ用意されているぞ。

リグ一覧

ノーシンカー
重りを持たないフックだけのリグ。やる気のないバスがバイトしやすい。ビギナーにオススメ

スプリット
重りにスプリットショットを使用したリグ。湖底でナチュラルな動きを演出することができる

テキサス
重りとビーズを使用した、根がかりしにくいリグ。ビーズによるサウンド効果がある

キャロライナ
重りとソフトの間が離れたリグ。遅く自然な動きと、速引きによる不規則な動きが演出可能

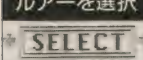
ジグヘッド
フックと重りが1つになっているリグ。シェイキングやバンピングなどの多彩な演出が可能

ルアー

小魚や虫、エビなどの姿を模した疑似餌。硬質タイプの「ハードベイト」と、軟質タイプの「ソフトベイト」の2種類がある。

状況に合わせてルアーを選択

SELECT

バイブレーション ラトル

⇧ポイントや季節などにあわせて選択

ソフトベイト一覧

名称	特徴
ストレート	直線的かつ小刻みなアクションでバスを誘う。いろいろな深さで使え、年間を通じて効果的だ
リング	水中でテールが立ち上がり、小刻みに揺れてバスを誘うルアー。ほぼすべてのタックルで使える
グラブ	カーリーテールのアピール効果でバスを引き付けるルアー。表層から湖底まで広い範囲に有効
シャッドテール	独自のテールが小魚の泳ぐ様を演出。湖底でのシェイキングによるナチュラルな動きでバスを誘う
チューブ	ソフトな動きと揺らめくテールでバスを誘う。リグとの組み合わせ次第で、より多彩な演出が可能
クロー	ザリガニを再現したルアー。バスがザリガニを捕食している場所では絶大な効果を発揮する
ジャークベイト	バスが主食にしている小魚を意識したソフトベイト。水面近くの弱った小魚を演出すると効果的
パドルテール	モエビやザリガニの動きを演出するソフトベイト。パドルテールの柔らかなアクションでバスを誘う
ロングカーリー	長いボディと大きなカーリーテールでバスにアピールする。ズル引きやシェイキングが効果的

ハードベイト一覧

名称	特徴
スピナーベイト コロラドシングル	根がかりが少なくどの層でも探れる万能ルアー。ブレードのキラメキがバスの好奇心を刺激する
スピナーベイト ウィローダブル	根がかりが少なくどの層でも探れる万能ルアー。2つのブレードが独特な動きを生み出す
バズベイト	トップウォーター用のスピナーベイト。根がかりしにくいので、積極的に攻められるルアーだ
ラバージグ 1/2O Z.ポーク	ヘッドガードを装備した低活性のバスに効果的なルアー。ズル引きやバンピングに向いている
ラバージグ 1/2O Z.グラブ	根がかり対応用にヘッドガードを装備しているルアー。ズル引きやバンピングに向いている
ラバージグ 1/4O Z.ポーク	スイミングやバンピングに向いている、軽いシンカーを装備したルアー。低活性のバスに効果的
ラバージグ 1/4O Z.グラブ	1/4という軽いシンカーを装備したルアー。スイミングとバンピングに向いている
メタルジグ	不規則に落下する動きとキラメキでバスを誘うルアー。サスペンドしたバスに効果的だ
ミノー ノーマル	小魚をリアルに表現したルアー。活性の高いバスに効果的で、弱った小魚の動きを演出できる
ミノー サスペンド	小魚を表現したルアー。活性が低いバスに効果的で、水中で停止させた瞬間にバスが食いつく
シャッド シャロー(1M)	リトリーブ時にウォブリングアクションを起こし、バスを誘う。水深1m以内を探るのに向いている
シャッド ディープ(2M)	特徴のあるウォブリングアクションでバスを誘う。水深1～2mのエリアを探るのに適している
スモールクランク 1M	ラトルサウンドとウォブリングが特徴のルアー。水深1m以内のストラクチャー回りに強い
スモールクランク 2M	ラトルサウンドとウォブリングでバスを誘う。水深1～2m以内のストラクチャー回りに強い
クランクベイト ディープ(2M)	水深2mまでを探るのに向いたルアーで、内部に組み込まれたラトルのサウンドでバスを誘う
クランクベイト ディープ(4M)	水深4mまでを探るのに適しているルアー。ラトルのサウンドとウォブリングでバスを誘う
クランクベイト ディープ(6M)	水深6mまでを探るのに向いているルアー。内部に組み込まれたラトルのサウンドでバスを誘う
バイブレーション ラトル	リトリーブによって生じる強いラトルサウンドと、小刻みなバイブレーションでバスにアピールする
バイブレーション サイレント	小刻みに震える動きでアピールする、一年を通じて使えるルアー。どんな深さにも対応できる
ホッパー	大きく開いた口から独自のサウンドを発する水面用のルアー。バスの活性が高い季節に効果的
ペンシルベイト	逃げ惑う小魚の動きを演出できる水面用ルアー。春先や秋などバスの活性が高い季節に効果的
スウィッシャー	小刻みな動きと前後のプロペラによる水切り音で、バスを強烈に引き付ける水面用のルアー

リール

ラインを巻くのに使用するリールには「スピニングリール」と「ベイトリール」の2種類が用意されており、それぞれ専用のロッドにしかセットできない。高価なリールほどラインが強いので、フィッシュポイントが貯まったら、まずリールを購入するようにしよう。

⇧高級なリールほどラインが強いのだ

スピニングリール一覧

RSS-1000
レッドスター・スピニング。ゲームスタート時にBACからもらえる。値段のわりに使える

RSS-2000
レッドスター・スピニング1000に比べ、ラインを巻き取る力が少しだけ強い

IHS-1000
アイアンホース・スピニング。レッドスターよりラインを巻く力がワンランクアップしている

IHS-2000
アイアンホース・スピニング1000よりもラインを巻く力が少しだけ強くなっている

EXS-1000
エキスパート・スピニング。ラインを巻くスピードがレッドスターの1・5倍もある

EXS-2000
エキスパート・スピニング1000よりもラインを巻く力が少しだけ強くなっている

ベイトリール一覧

RSB-LIGHT
レッドスター・ベイト。ラインの早巻き性能が良く、限界時のライン巻き取りもやりやすい

RSB-MAGLT
限界時のライン巻き取り性能がレッドスター・ベイトLIGHTよりもアップしている

IHB-2500
アイアンホース・ベイト。すべての性能がレッドスターよりワンランクアップしているリール

IHB-4500
限界時のライン巻き取り性能が、アイアンホース・ベイト2500よりもアップしている

UBC-2500X
ウルトラベイトキャスト。すべての性能がレッドスターの1・5倍にパワーアップしたリール

UBC-4500X
ウルトラベイトキャスト2500Xよりもラインを巻く力が強くなっている最高級リール

ロッド

ロッドと呼ばれる竿にも「スピニング」と「ベイト」の2種類がある。ラインを通すガイドが下側についているスピニングには、軽いルアーが向いている。ガイドが上側についているベイトは、重いルアーが向いているぞ。

⇧ロッドの購入は一番最後にするといいだろう

スピニングロッド一覧

RSS-60L
レッドスター・スピニング。硬さはライト。ミディアムスローテーパー。BACからもらえる

RSS-60M
レッドスター・スピニング。硬さのほうはミディアムになっている。ミディアムテーパー

IHS-60L
アイアンホース・スピニング。ロッドの硬さはライトになっている。スローテーパー

IHS-60M
アイアンホース・スピニング。ロッドの硬さはミディアムになっている。ファーストテーパー

IHS-65ML
アイアンホース・スピニング。硬さのほうはミディアムライトだ。ミディアムテーパー

IHS-70L
アイアンホース・スピニング。ロッドの硬さはライトになっている。ファーストテーパー

ベイトロッド一覧

RBC-60L
レッドスター・ベイトキャスト。ロッドの硬さはライト。安価だが使えるスローテーパーだ

RBC-60M
レッドスター・ベイトキャスト。硬さはミディアムになっている。ミディアムテーパー

IHB-60L
アイアンホース・ベイト。ロッドの硬さはライトになっている。ミディアムスローテーパー

IHB-60M
アイアンホース・ベイト。ロッドの硬さはミディアムになっている。ファーストテーパー

IHB-65ML
アイアンホース・ベイト。ロッドの硬さは唯一のミディアムヘビー。ファーストテーパー

IHB-70M
最高級のアイアンホース・ベイトロッド。硬さのほうはミディアム。スローテーパー

バス釣りにおける重要なポイント

バスを釣り上げるためには、いくつかのポイントを抑えておかなくてはならない。そのポイントを、ここで一挙に紹介していこう。

マヅメの時間はシャローを狙え

「マヅメ」とは朝方と夕方、バスがエサを求めてシャローにやってくることを指す。その時間帯は、シャローでバスが釣れる可能性が非常に高くなっているのだ。なお、マヅメの時間は季節によって異なっているので注意してほしい。

陸地からシャローを狙ってキャスト。ボートに乗らなくてもガンガン釣れるところが嬉しい

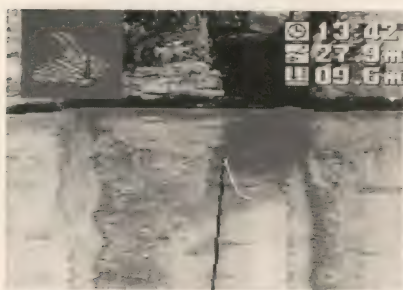
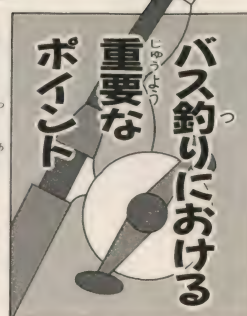
各季節のマヅメ

季節	時間
春(3～5月)	11～15時頃以外の時間
夏(6～8月)	10～15時頃以外の時間
秋(9～11月)	昼の12時頃以外の時間
冬(12～2月)	13～14時ぐらいの間

マヅメ以外の時間は水深のあるエリアへ

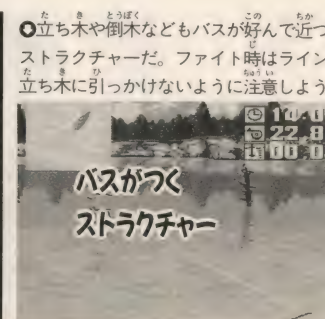
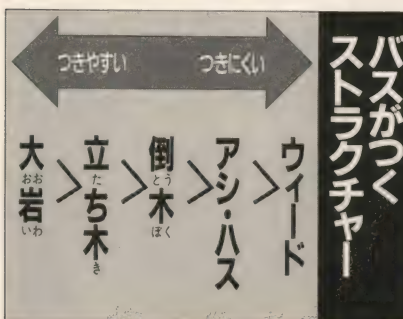
食事を終えたバスたちのほとんどは、深めの安全な場所へと移動する。だからマヅメの時間が終了したら、ボートに乗って湖に出るようにしよう。そして水深のあるエリアでキャストをおこなうのだ。

マヅメの時間が過ぎたらシャローから移動。最寄りにあるボート小屋へ向かおう。そして…

ボートをレンタルして湖の上に出るのだ

水深のあるポイントにルアーをキャストせよ！

ストラクチャーを狙ってキャストせよ

ルアーのキャストは、ストラクチャーの周囲を正確に狙っておこなおう。ストラクチャーから大きく外れると外道が釣れやすくなるぞ。なお、バスが好んでつくストラクチャーは、左の表のとおりになっているので参考にしてほしい。

大岩はバスがもっとも好むストラクチャーだ。ちなみに近くにウィードがある場合は、そこに外道が潜んでいることが多い

立ち木や倒木などもバスが好んで近づくストラクチャーだ。ファイト時はラインを立ち木に引っかけないように注意しよう

バスがつくストラクチャー

つきやすい ⟷ つきにくい

大岩＞立ち木＞倒木＞アシ・ハス＞ウィード

アタリルアーを見い出そう

このゲームには、季節やポイントごとに「アタリルアー」が設定されている。だから大物が釣れたときはランディングしたエリア、季節、使用したルアーなどを詳細に書きとめておくようにしよう。

季節や時間、ポイントなどに対して、アタリルアーが細かく設定されているのだ

大物はこのようにデータに残る。しかしこれだけではデータ不足なので、これ以上の詳細データを書き残しておく必要がある

大きなバスは深場にいる！

ランカーサイズの大きなバスは、湖の深い位置に潜んでいる。また、橋脚や立ち木、ガケなどの魚礁についていることが多い。大物を狙うプレイヤーは、少なくとも4m以上の深さを狙ってみよう。

ランカーサイズの大物にお目にかかったことがないという人は、橋脚や立ち木の深い位置を狙ってキャストしてみよう

バスが釣れなくなるスレに注意せよ

何度も同じ場所でファイトを繰り返していると、そのエリアではバスがまったく釣れなくなってしまう。このことを魚が「スレる」と言う。そうなったらすぐに他の場所へ移動して釣り場を変えよう。

まったくアタリがこなくなったら別の場所へ移動だ

冬になるとほとんど釣れなくなる！

冬になると、バスはまったくと言っていいほど釣れなくなってしまう。従ってトーナメントのランクアップを狙うプレイヤーは、なんとしても冬になる前にスタンプを集めておかなくてはならない。

冬のトーナメントで優勝することは非常に難しい

初期装備で40cm級のバスを釣り上げろ！

各トーナメントで優勝するためには、40センチ級のバスを釣り上げなくてはならない。高級リールを使えば楽に釣り上げられるのだが、BACからもらえる初期の装備では、かなり釣り上げるのが難しくなっている。しかし不可能ではないのでチャレンジしてほしい。

ポイントへ正確にキャストせよ

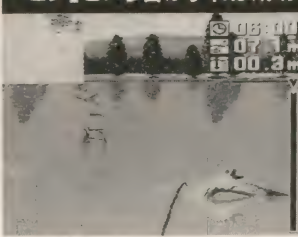
まずはバスが潜んでいるストラクチャー周辺のポイントへ、正確にルアーをキャストするところからスタート。風の影響を考慮して、キャスティングカーソルをポイントに合わせせよう。ルアーがポイントから外れると、小さいバスや外道が釣れてしまうので要注意だ。

なお、40センチ級のバスがいるポイントについては、左ページの記事を参考にしてほしい。40センチ級は限られた場所にしかいないぞ！

ストラクチャーの周囲にキャストせよ

アワセはなるべく手動でおこなえ

アタリがきたら素早くアワセをおこなおう。AボタンとXボタンを同時に押すと自動アワセが始動するが、これはどうしてもアワセに多少のズレが生じるので、十字ボタンの下とLかRボタン、そしてAボタンを同時に押してロッドをしゃくり、手動でアワセをおこなうようにしよう。「ピンッ」という高い音が響いたら大成功だ。

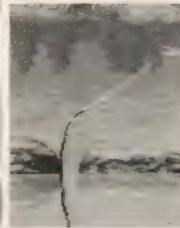
「ピン」という音がすれば成功

音が低いとすぐにフックが外れるぞ

バスが逃げる方向の逆にロッドを倒せ

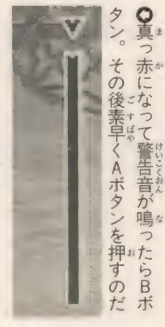
アワセがすんだ後は、バスが逃げる方向と逆の向きへロッドを倒して、バスを疲れさせよう。このときラインは、Aボタンのみを押してユックリと少しずつ巻き取るようにしなくしてはならない。

ロッドを倒しながら少しずつラインを巻き取る。アワセが完璧ならフックは簡単に外れない

エラ荒いをしたらロッドを立てろ

バスが跳びはねてエラ洗いをしたら、素早くロッドを立ててラインを張ろう。このときアワセが不完全だと、フックが外れてしまうことがある。特に40センチ級のバスはすぐにフックが外れるぞ！

ラインテンションゲージに注意しながら、素早くロッドを立てる

テンションMAX時はラインを逃がせ

ラインテンションゲージがMAXになり警告音が発せられたら、Bボタンを押しスプールフリーの状態にしてラインを逃がそう。ただしそのままにしているとフックを外される可能性があるので、すぐにAボタンを押して再びラインの巻き取りを開始するのだ。

真っ赤になって警告音が鳴ったらBボタン。その後素早くAボタンを押すのだ

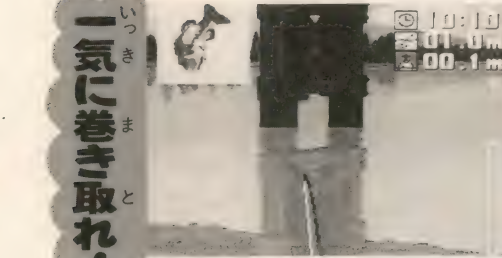
スプールフリーが遅れるとこうなる

根がかりしたらライン切れを防げ

根がかりしたら、バスが移動してラインが根がかりしたストラクチャーから外れる瞬間に、Bボタンを押してラインを逃がすようにしよう。そうしないと、ストラクチャーからラインが離れた瞬間にラインが切れてしまうぞ！

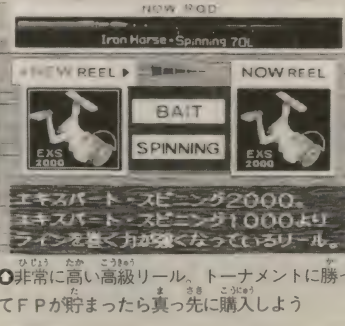
根がかりからラインが離れる瞬間が、もっともライン切れを起こしやすい。注意せよ

バスが疲れたらランディングへ

ゲーム中の時間で20分近くファイトを続けたら、AボタンとLかRボタンを同時に押して一気にラインを巻き取ろう。バスはかなり疲れているので、40センチ級でも楽にランディングできるはずだ。

バスが疲れて動きが鈍くなったらランディング。かなり長い時間ファイトしないとダメだ

一気に巻き取れ！

高級リールで釣り上げる場合

一番高価なリールを使った場合は、ずっとAボタンとRまたはLボタン同時押しの高速ライン巻きを続けていても、ラインテンションゲージがMAXになることはない。スプールフリーにすることなく、そのまま簡単にバスを引き寄せてランディングすることが可能なのだ。しかし50センチ級となると、スプールフリーが必要になる。

非常に高い高級リール、トーナメントに勝ってFPが貯まったら真っ先に購入しよう

40センチ級のバスでもこの程度のテンションしかかからない。ラインが強い！

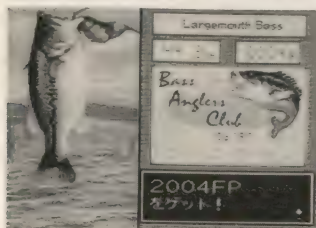
リールのテンションがMAXにならない！

さすがに根がかりを起こしたときは、Bボタンでスプールフリーにしなくてはならない

40cm級のバスを釣り上げられるポイント

ここでは40センチ級のバスが潜んでいる5つのポイントを公開しよう。40センチ級のバスがいるポイントはこの他にもまだ沢山あるので、湖を隅々まで調べてほしい。そのうち50センチ級の大物バスが釣れる場所が見つかるはずだ。

40センチ級のバスは、大岩や立ち木の付近にいることが多い。それらはバスがもっとも好む場所である

このような橋の下も格好のポイントである。うまく橋脚の間を狙ってルアーをキャストしよう。運がよければ大物が…

ズッシリと重い40センチ級のバスを見事にゲット。次は50センチ級のバスを求めて湖をしらみつぶしに探索だ！

ツラノカワ

長く続いている「ツラノカワ」はBACがバスを放流する場所のため、サイズはほとんど期待できないと思われがちだが…実は左の写真の場所に40センチ級のバスが潜んでいるのだ。ただしめったに出現しないので、トーナメント参加時は避けたほうがいいだろう。

この位置でAボタンを押してキャスト画面に移行。岩の周囲を狙ってキャスティングだ

フルミ大橋

湖の北西にある「フルミ大橋」の下は穴場の1つに数え上げられる。橋脚の周囲を狙ってキャストすれば、かなりの確率で大物が引っ掛かってくれるだろう。ただしかなり水深があるポイントなので、マツメの時間は期待できない。

橋の下のこの位置でキャスト画面に入る。カヌーかボートを必要とするポイントだ

竜王岬

赤星湖の中央部に位置する「竜王岬」の西には多くの岩場がある。そのうちの下の写真の場所では、頻繁に40センチ級のバスが姿を見せてくれる。うまく40センチ級が掛かった場合は、大岩にラインを引っ掛けて切らぬよう注意しよう。

この写真の位置でキャスト画面に移る。キャスト画面では大岩の周囲を狙おう。30センチ級もガンガン釣れるぞ！

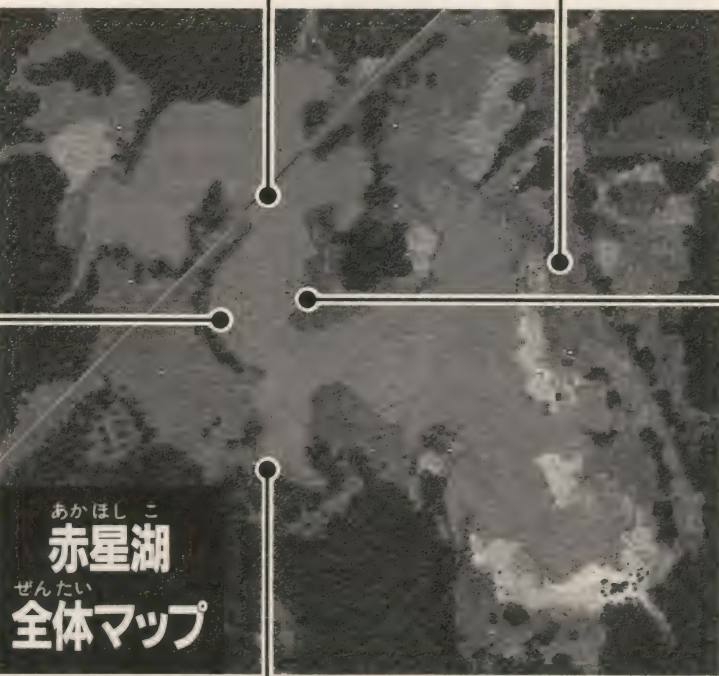
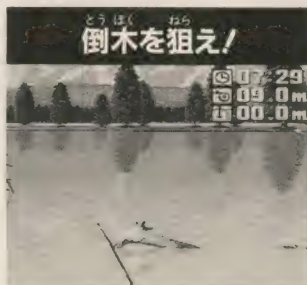
大寒ワンド

アドバイス小僧オススメの「大寒ワンド」。多くの立ち木で構成された絶好のポイントだ。そのうちの下の写真の場所に、40センチ級がしばしば姿を現す。ラインが非常に根がかりしやすいポイントなので、初期装備では少々辛いぞ。

ボートに乗りこの位置でキャスト画面へ。そばにウィードがある立ち木を狙ってルアーをキャストしてみよう

鷹の爪ワンド

その名の通り鷹の爪のような形をした「鷹の爪ワンド」。その中央付近の西側にある左の写真の倒木がポイントになっている。マツメの時間に根気よくキャストを繰り返していれば、必ず40センチ級のバスが喰いついてくれるはずだ。

陸からアプローチ。トーナメント会場からかなり離れているが、自転車があれば問題ない

この倒木の左端を狙ってキャストだ

40センチ級のバスが見事にヒットしたぞ！

SUPER BOMBERMAN 5 スーパーボンバーマン

グッドエンドへのルートと対ボス戦用のアイテム活用術

ポイント攻略

ハドソン	アクション
発売中	内部バックアップ(3)
6980円	マルチプレイヤー5対応

ゾーン5でグッドエンドに至るルートの把握

グッドエンドとバッドエンドの2種類のエンディングが存在する『スーパーボンバーマン5』。実は、最終ゾーン5にたどり着く前のゾーン3、4で、すでにエンディングが決まってしまっているのだ！　今回の攻略では、目標のグッドエンドにたどり着くための重要分岐ポイントとルートを、ゾーン3からマップや表で解説していくことにする。

ゾーン3と4の分岐の見極め

グッドエンドへたどりつくためにはゾーン3、4で適切なボスステージに入らなければならない。ゾーン3ではステージⒹ、Ⓔとハニー&コテツステージを、ゾーン4ではステージⒻをクリアする必要がある。

ⒺⒹのボスステージとハニー&コテツステージに入ろう！

ゾーン4
ZONE4
Ⓕのボスステージに入ろう！

ゾーン3の分岐

グッドエンドに通じる3つのボスステージへ行くまでにもいくつかの重要な分岐点がある。まず、ステージ⑥。クリアすると画面上に3つのワープホールが現れ、左下のワープホールに入るとグッドエンドルートのボスステージにつながる。ステージ⑫では、左のワープホールに入ろう（右のワープホールに入ったとしても、再びステージ⑫に戻って来られる）。ステージ⑬の2つのワープホールでは、左上のワープホールへ進んで行こう。最後に、ボスステージⒺでは左のワープホールに入らなければグッドエンドにはたどり着けないぞ！　注意しよう。

分岐ポイント

ステージ番号	ワープホールの位置
⑥	左下のホール
⑫	左のホール
⑬	左上のホール
Ⓔ	左のホール

ゾーン4の分岐

最後の分岐が待つ、重要なステージである。3つのボスステージ（Ⓕ、Ⓖ、Ⓗ）の中で、Ⓕにたどりつかないとゾーン5でグッドエンドルートに入れない。なお、Ⓕへの過程において、重要な分岐点が2カ所ある。ステージ⑪では2つのワープホールの中の左上のワープホールへ行く、ステージ⑩では上のワープホールに入っていこう。また、ステージ⑩と⑪は互いに行き来できるようなワープホールの作りになっている。

分岐ポイント

ステージ番号	ワープホールの位置
⑩	上のホール
⑪	左上のホール

ゾーン5のルートをチャートで最終確認

ゾーン5はフローチャートを見ればわかるように、グッド、バッドエンドの2ルートに完全に分かれている。また、単にエンディングにたどりつくことばかりでなく、達成率を上げることもこのゲームの目的。チャートを参考に、無駄な動きをせず、達成率を上げていこう。チャートは、枠内の上段でステージ番号を、下段でステージをクリアした時に画面に現れるワープホールの位置と番号を表す。

ルートは2通りだ！　ゾーン5のフローチャート

ボス戦に備えた有効なアイテムを効率よく入手

各ゾーンにいるボスを倒すためには、アイテムの効率よい入手が大切。リモコン、追跡ボム、ルーイのタマゴの3点があると、テンポの速いボス戦でもプレイヤーのペースでラクにすすめられる。

○左の表を参考に必要なアイテムがあるステージに入り、ブロックを壊しまくろう！

○ブロックを壊してアイテムを取る以外にボムを敵キャラに変えさせる方法がある

ボムをアイテムにするキャラを利用しよう

後半のゾーンには、爆弾をアイテムに変えるキャラが2種類出現する。爆弾が爆発する前に、アイテムに変えてもらおう。左の表は、爆弾をアイテムに変えるキャラとボス戦で役立つ3種類のアイテムが、どのステージに出現するかをまとめたものだ。ボス戦に備えたアイテム探しに活用させよう。

○近づくタイミングをみてボムを置こう！

○このように便利なアイテムに変わるぞ！

アイテム所在リスト

ステージ		キャラ	リモコン	追跡ボム	タマゴ
1	5				○
	6				○
2	6				○
	13				○
3	11				○
	12				○
	13				○
	15			○	
4	10				○
	11	○			
	12	○			
	13	○			○
	14			○	○
	15		○		
5	5			○	
	8			○	
	10			○	
	11		○		
	12	○			
	13	○			
	14	○			○
	15	○			○
	17				○
	19				○
	20				○
	21				○
	22				○
	23				○
	27		○		
	30		○		

お役立ち3点で有利なボス戦

このゲームには、20種類ものアイテムが登場する。その中でも、手強いボスとの対戦でおススメのアイテム3点をここで紹介しよう。ボス戦に苦しんだら左の表を参考にして、必要なアイテムがあるステージに行って入手し、ボス戦に持ち越すといいぞ！

リモコン

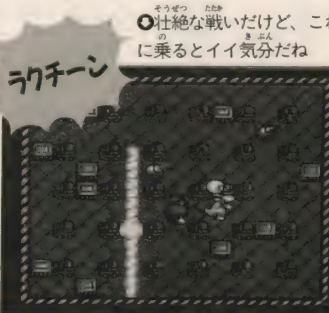
好きなタイミングにスイッチを押せるので、安全な場所に逃げて、敵が爆弾に近づくまでじっと待ち、タイミングよく爆破させよう。

○置いたらどんどん離れて、敵の攻撃範囲外から遠隔攻撃だ！

追跡ボム

近くの敵を勝手に追いかけてくれるので、場所を気にしないで置き、安全な場所に避難して爆発するのを待っていれば、OK。

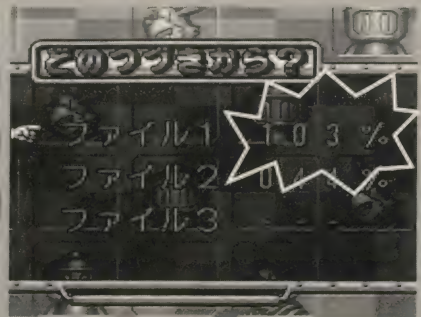
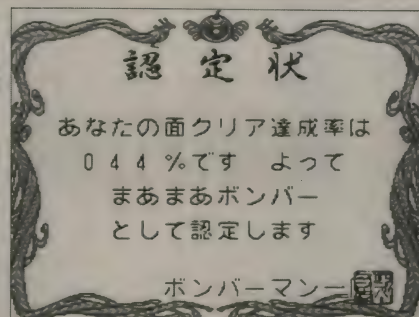
○どこまでも、追って追って追いまくるのだ〜

ルーイのタマゴ

6種類のルーイに変化し、それに乗って移動できる。それぞれのルーイが特技を生かすだけでなく、敵の攻撃を1回かばってくれる。

ラクチーン

○壮絶な戦いだけど、これに乗るとイイ気分だね

チャレンジ 100パーセントが終わりではない！

100個すべてのステージをクリアし、達成率が100%になると、それをたたえたイベントが待っている。しかし、そこが真のエンディングではない！ 何と、2周目のプレイに突入し、更に達成率が上がるのである。一体、達成率は何%であるのだろうか!?

○とりあえずは100%までがんばろう

認定状

あなたの面クリア達成率は
044%です よって
まあまあボンバー
として認定します

ボンバーマン

○100%以上に！ 更なる上をめざそう

爆破道はまだまだ続く……

キミの意見を聞かせて欲しい！

ファミマガ64読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各10名

（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①N　64：ブラストドーザー……10
②N　64：JリーグLIVE64……32
③SFC：ダークロウ……82
④SFC：ソリッドランナー……86
⑤SFC：スーパーダブル役満II……94
⑥SFC：Parlor／Mini5……96

応募のきまり

79ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～⑥）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは3月19日必着、発表は5月21日発売のNo.9です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
⓪①スーパーファミコンの記事
⓪②ファミコンの記事
⓪③ゲームボーイの記事
⓪④バーチャルボーイの記事
⓪⑤ニンテンドウ64の記事
⓪⑥セント・ギガ関連の記事
⓪⑦超ウルトラ技
⓪⑧マンガ
⓪⑨読者投稿のページ
⑩超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
⑪読み物
⑫攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

●キャラクタ
キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。

●音楽・効果音
BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。

●お買い得度
ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。

●オリジナリティ
斬新なアイテアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照。）
●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。
●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

ファミマガ64 No.1・2 プレゼント当選者発表

●ドラゴンナイト4
青森／佐藤晃央
福島／楡井俊光
茨城／飯村崇宏
栃木／手塚秀幸
千葉／落合瑛史
愛知／藤田健二
三重／枚山忠
大阪／福美雄
奈良／奥西正志
愛媛／小藪正志

●アルカノイド-Don't Again-
北海道／塚野和也
群馬／木村昌史
神奈川／知久浩明
長野／山岸敬一
愛知／森重直生
大阪／八木栄徳
香川／松川香里
長崎／苑田哲也
熊本／中村陽一
宮崎／松山佳史

●BUSHI青龍伝～二人の勇者～
福島／半沢淳
神奈川／征矢純子
岐阜／斎村敦史
静岡／片山岳士
愛知／針金充
滋賀／磯田雄史
大阪／杉山卓也
兵庫／神谷利彦
岡山／塩村友規
広島／砂奥昌人

●テトリスプラス
宮城／石森利春
福島／加藤勝信
東京／堤勇太
神奈川／芳賀正敏
山梨／岩下英之
新潟／島倉亨佑
愛知／岩崎正子
三重／今出国
兵庫／西脇宣
福岡／樋渡和美

●名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
岩手／古里潤吉
栃木／山崎公太
東京／斉藤祐二
富山／内山宏二
愛知／橋本知卓
京都／谷村貴士
大阪／坂口ルミ子
兵庫／教学幸介
島根／糸川博人
福岡／川井聖

●カービィのきらきらきっず
北海道／松浦有沙
茨城／望月恵介
埼玉／小池千鶴
千葉／安藤保
愛知／早藤英皓
大阪／松井仁美
兵庫／篠原賢哉
　／広瀬光太郎
島根／藤江英之
徳島／中尾一也

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

アンケート回答欄 No.5

1 　2 　3 　4

5 　,　,

6 　,　,　,　,

7 　,　,

8 　,　,

9 　1位　2位　3位

10 　1位　2位　3位

11 　,　,

12 　,　,

13 　14 　15 　16

17 　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

〈キリトリ線〉

ファミマガ64 読者(どくしゃ)プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	ゲーム名
0001	雷のごとく ～超高速囲碁～
0002	ウェーブレース64
0003	ウルトラドンキーコング(仮称)
0004	栄光のセントアンドリュース
0005	エフゼロ64(仮称)
0006	カービィのエアライド(仮称)
0007	カメレオン・ツイスト
0008	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0009	キャバリーバトル3000
0010	金田一少年の事件簿(仮称)
0011	Cu-On-Pa
0012	クライマー(仮称)
0013	クリエイター(仮称)
0014	ゴールデンアイ007
0015	ゴルフ(仮称)
0016	サッカー64(仮称)
0017	Jリーグダイナマイトサッカー64
0018	JリーグLIVE64
0019	時空戦士テュロック
0020	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0021	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0022	実況パワフルプロ野球4
0023	シムシティ2000(仮称)
0024	ジャングル大帝(仮称)
0025	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～
0026	スーパーマリオRPG2(仮称)
0027	スーパーマリオ64
0028	スーパーロボットスピリッツ
0029	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～
0030	スターフォックス64
0031	3D格闘(仮称)
0032	ゼルダの伝説64(仮称)
0033	SONIC WINGS ASSAULT
0034	超空間ナイター プロ野球キング
0035	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)
0036	デュアルヒーローズ
0037	トップギアギャラリー
0038	ドラえもん のび太と3つの精霊石
0039	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮称)
0040	バギーブギー(仮称)
0041	パワーリーグ64(仮称)
0042	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
0043	フライトシミュレーター(仮称)
0044	ブラストドーザー
0045	ブレードアンドバレル
0046	プロ麻雀 極64
0047	ヘクセン
0048	ボディハーベスト(仮称)
0049	本格4人打ち The麻雀64(仮称)
0050	ボンバーマン64(仮称)
0051	麻雀(仮称)
0052	麻雀MASTER
0053	麻雀64
0054	魔法聖紀 エルテイル(仮称)
0055	マリオカート64
0056	マルチレーシング チャンピオンシップ
0057	ミッション・インポッシブル
0058	森田将棋64
0059	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
0060	ヨッシーアイランド64
0061	リーズン(仮称)
0062	レブ・リミット
0063	64大相撲(仮称)
0064	ワイルド チョッパーズ
0065	ワンダープロジェクトJ2 コルロ森のジョゼット
0066	(64DD) シムシティ(仮称)
0067	(64DD) ゼルダの伝説64(仮称)
0068	(64DD) ポケットモンスター64(仮称)
0069	(64DD) MOTHER3 キマイラの森
0070	(64DD) マリオペイント64(仮称)

②スーパーファミコン

No.	ゲーム名
1001	ああっ女神さまっ(仮称)
1002	あかずの間
1003	アニマニアクス
1004	アルカノイド -Doh It Again-
1005	糸井重里のバス釣りNo.1
1006	ガンプル
1007	クーリースカンク
1008	実況パワフルプロ野球3 '97春
1009	実戦パチスロ必勝法! TWIN
1010	スーパーダブル役満II
1011	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
1012	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
1013	スーパーボンバーマン5
1014	すごろく銀河戦記
1015	ストリートファイターZERO2
1016	ソリッドランナー
1017	ダークロウ ～Meaning of Death～
1018	同級生2
1019	ドナルドダックのマウイマラード
1020	ドラゴンナイト4
1021	西陣パチンコ3
1022	ニチブツコレクション2
1023	忍たま乱太郎3
1024	Parlor! Mini5
1025	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～
1026	ピキーニャ!
1027	ピノキオ
1028	ファイティングアイスホッケー
1029	BUSHI 青龍伝 ～二人の勇者～
1030	ふね太郎
1031	プロ麻雀 兵(つわもの)
1032	プロ野球スター
1033	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
1034	本格麻雀 徹萬 復刻版
1035	ボンバーマンビーダマン
1036	マジックボール
1037	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
1038	ミランドラ
1039	桃太郎電鉄HAPPY

③ゲームボーイ

No.	ゲーム名
2001	13色対応 カービィのきらきらきっず
2002	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
2003	13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション)
2004	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!
2005	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900
2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション
2007	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201
2008	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション
2009	13色対応 シェラザード伝説(仮称)
2010	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB
2011	13色対応 スーパーブラックバス ポケット
2012	ズープ
2013	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
2014	13色対応 SAME GAME(セームゲーム)
2015	タイトーバラエティーパック
2016	13色対応 たまごっち倶楽部(仮称)
2017	チャルボ55
2018	13色対応 テトリス プラス
2019	13色対応 ナムコギャラリーVOL.2
2020	13色対応 熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
2021	パチ夫くんゲームギャラリー
2022	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-
2023	13色対応 ぽけっとぷよぷよ通
2024	13色対応 ポケットモンスター2 金
2025	13色対応 ポケットモンスター2 銀
2026	13色対応 ボンバーマンGB3
2027	13色対応 麻雀伝説(仮称)
2028	13色対応 みどりのマキバオー
2029	13色対応 ミニ四駆GB Let's&Go!!
2030	13色対応 ミニ4ボーイ
2031	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
2032	13色対応 桃太郎コレクション2

④バーチャルボーイ

No.	ゲーム名
3001	Out of the Deathmount(仮称)
3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャルブロック
3005	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	記事
01	表紙
02	ファミマガ64 NEWSフラッシュ
03	ブラストドーザー
04	任天堂N64ソフト最前線
05	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
06	ドラえもん のび太と3つの精霊石
07	JリーグLIVE64
08	時空戦士テュロック
09	ヘクセン
10	ファミマガ64 ランキングBOX
11	ジャーナルフリークス 〈とじこみ付録〉
12	実況パワフルプロ野球4 常勝マニュアル
13	糸井重里のバス釣りNo.1
14	スーパーボンバーマン5
15	ダークロウ
16	ソリッドランナー
17	ミニ四駆GB Let's&Go!!
18	スーパーダブル役満II
19	Parlor! Mini5
20	カメレオンツイスト コンテスト結果発表&開発状況報告
21	マリオカート64 ハイパフォーマンステクニック
22	サテラビューステーション
23	RGBマニアック
24	超ウルトラ技 〈N64メーカーレポート〉
25	エニックス
26	イマジニア
27	SFC&GBメーカーレポート
28	新作ゲームカレンダー

表3 雑誌名

No.	雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	ゲームウォーカー
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	マル勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	覇王マガジン
10	64(ロクヨン)
11	電撃NINTENDO64
12	The64DREAM
13	PlayStation Magazine
14	ファミ通PS
15	電撃PlayStation
16	HYPERプレイステーション
17	THE PLAY STATION
18	SATURNFAN
19	セガサターンマガジン
20	グレートサターンZ
21	月刊TECH SATURN
22	電撃SEGA EX
23	HYPER SATURN
24	ファミ通サターン
25	LOGIN
26	マイコンBASICマガジン
27	コンプティーク
28	電撃王
29	ゲーメスト
30	Virtual IDOL
31	電撃G'sエンジン
32	コミックボンボン
33	コロコロコミック
34	少年ガンガン
35	週刊少年サンデー
36	週刊少年ジャンプ
37	週刊少年チャンピオン
38	週刊少年マガジン
39	月刊少年エース
40	その他

表4 機種名

No.	機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO･GEO/NEO･GEO CD/NEO･GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

各職業で修得していく技能をメインに各技能の使い方について解説

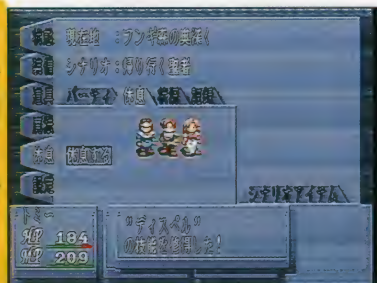
DARK LAW Meaning of Death

ダークロウ　ミーニング　オブ　デス

前回の紹介ではこのゲームの基本となる、シナリオクリア型のシステムを解説したが、今回は職業によって身につく技能の話だ。この技能をうまく活用することが、冒険をスムーズにすることになる。

SFC	アスキー	RPG
	3月28日発売予定	内部バックアップ(3)
	予価8000円	ターボファイル対応

謎を解くにはそれぞれの職業の技能が役に立つ

このゲームがシナリオクリア型の謎解きの多いRPGであることは前回紹介した。今回もこのゲームと特徴を紹介していく。その特徴とは、レベルアップ時に覚えていく技能だ。この技能を有効に使って冒険していくのがいい。覚えられる技能は職業によって違うので、いくつもの職業についていろいろな技能を身につけていくようにしたい。

技能を修得

レベルアップで技能を修得していく

冒険をスムーズに進めるためには、いろいろな技能を身につけていきたい

代表的な技能

代表的な技能をいくつか紹介しておく。このゲームでは魔法を使うにも技能が必要になる。レベルアップすると、体力を表すHPと魔法を使うために必要なMPが増えるが、MPに関しては魔法を使う技能を持ってないとまったくムダなものになってしまう。

魔法の使用

魔法使用の方法は他のゲームとは大きく違っていて、魔法が使える技能のスクロールを覚えるだけでは魔法は使用できない。魔法を買ったり、探求しないと使用できない。スクロールは魔法を買ったり探求したりするのに必要なのだ。

MPはどんどん増えていくので、魔法をガンガン使っていけるのだ

スクロールの技能が必要

スクロールの技能がないと魔法はまったく使えない

鍵を開ける

ダンジョンを進んでいくと、カギがかかった扉がある。よくあるRPGならば、その扉のカギを探したり、魔法で開けたりするが、このゲームではカギを開ける技能が必要になる。だからといってカギ開けの技能を必ず覚えなければならないということはなく、覚えなくてもクリアはできる。しかし、よいエンディングは迎えられない。

このゲームでは、扉のカギというアイテムはほとんどない。最初は開かない扉は多い

アイテムの鑑定

アイテムは拾ったり、敵を倒したときに手に入る。こういったアイテムの多くは未確認のアイテムということで、鑑定しなければ使用できないのだ。アイテムを冒険の途中で鑑定できれば、冒険をスムーズに進められる。

鑑定のためだけに街に戻るのは避けたい

ステータス値の違いによって職業が決まる

プレイヤーキャラが就ける職業は、すべてのキャラがどの職業にも就けるわけではない。各キャラのステータスの数値によって、就ける職業が決まってくる。職業には中級職や上級職のランクがあり、ランクを上げながら転職したい。

ギルドで職に就く

キャラは最初、旅人の職業から始まる。ゲームスタート時にステータスにポイントを振り分けたが、そのポイントの振り分けがうまくいっていると思ったよりいい職に就けることもある。

最初に街についたら、まずは転職してしてしまっても構わない

職業につけば、レベルアップ時にお金が入る。敵から得るお金は少ないぞ

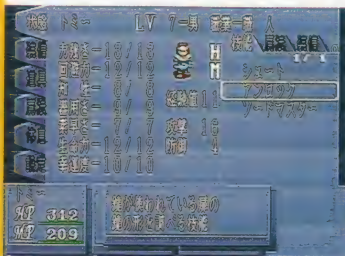
どんどん技能を覚える

キャラがレベルアップすると、各ステータス値がアップし、うまくいくとその職業独自の技能を修得できる。ステータス値はアップするものもあれば、ダウンするものもあって、ただレベルを上げていれば高いランクの職業に就けるわけではない。ステータスを下げない転職を目指したいところ。

転職を繰り返して、クラスの高い職業に就けば、お金も多く入る

レベルアップで技能を修得

そしてレベルアップを目指す

転職して違う技能を

欲しい技能を修得したら、すぐに転職して次の技能を身につけたい

各職業の技能

ここでは、各職業が修得できる技能について紹介するぞ。各技能の能力と、各職業で修得できる技能を表にした。各職業は下にいくほど上級職で、高いステータスでないとその職に就けない。なお、賃金の＋αは、キャラの運のステータスが関係していて、レベルアップ時の収入が多少変化する。

技能によって1人が持っていればいいものと、全員が持ちたいものがある。レストアリュートは自分にしか効果がないので、全員が持ちたいもの。アンロックはパーティのキャラ1人が修得しておくだけで大丈夫なのだ。

職業といっても実際に、その仕事をしたりするわけではない

各職業で修得できる技能

職業名	賃金	修得技能
旅人	0	スクロール
農民	20	なし
商人	15＋α	ジャッジメント、ディスカウント
狩人	11＋α	シュート、ジャンプ
漁師	11＋α	スイミング
職人	22	アンロック
防人	20	シュート、ソードマスター
詩人	20	スクロール、レストアリュート
盗賊	α＋α	ヒット&アウェイ
道化師	19	スクロール、ディスカウント
僧侶	32	スクロール、ディスペル
牧師	26	ディスペル、レストアリュート
学者	28	スクロール、ジャッジメント
魔術師	28	トリックガード
役人	34	ジャッジメント、メンタルバリア
兵士	35	ソードマスター
戦士	38	ソードマスター、？
司教	45	マジックバリア、レストアリュート
魔道士	43	マジックバリア
騎士	45	クロスアタック
武士	43	スクロール、トリックガード
忍者	46	クリティカル
僧正	48	メンタルバリア
賢者	？	メンタルバリア、スラッシュ／
君主	100	オーバーパワー、？
魔人	？	メンタルバリア、オーバーパワー
聖戦士	？	？　？　？　？　？

技能一覧

名称	効果
シュート	飛び道具による攻撃時の命中率アップ
スクロール	魔法を覚えるための必須技能
アンロック	ドアのキーナンバーを読む
ジャンプ	飛び越し可能なブロックをジャンプ
スイミング	水泳可能な水場の移動
ジャッジメント	不明アイテムの鑑定
ディスペル	アイテムなどの呪いを解く
トリックガード	敵に受けた攻撃を一定の確率で敵に返す
ソードマスター	攻撃時に十字ボタンの方向によって切り方が変化
ヒット&アウェイ	攻撃時に十字ボタンの方向によって切り方が変化
クロスアタック	2回切り攻撃を行う
クリティカル	攻撃時のクリティカルヒットの確率アップ
マジックバリア	魔法による攻撃のダメージを減らす
メンタルバリア	魔法などによる攻撃のダメージを減らす
レストアリュート	ダンジョン内でキャンプ時にHP,MPを回復
ディスカウント	アイテム購入時の値引き成功率がアップ
スラッシュ／	水平切り時の命中率アップ
オーバーパワー	攻撃時に敵を数歩後退させる

技能を修得するには、運のステータスなども関係してくる

多くの技能を身につけたい

多く身につけると、いろいろ便利になる

覚えた技能はこんな感じで使っていく

ここからは各技能を実際にどのように使っていくかを解説しよう。重要度の高いスクロールの技能の使い方くらいは覚えて、それからゲームを始めたほうが序盤で魔法の使い方に困ることはない。

とにかく職業に就かないことには技能は身につけられない

攻撃系の技能もあり、戦闘を楽にしてくれる技能もある

相手が強力な場合は防御系の技能を身につけていると便利なのだが…

スクロールの技能

スクロールという技能を身につけておかないと魔法が使えない、ということが最初は分からないかもしれない。スクロールを持っていないと魔法ギルドに行っても魔法を売ってくれないし、探求もできない。最初に転職するときにはパーティの誰か1人はスクロールを修得できる職業に就けておくのがいいだろう。

ゲーム序盤では詩人でスクロールを覚えるようにするといいだろう

魔法を覚える

魔法は魔法ギルドで買うことで覚える。しかし売られている魔法は少なく、威力の低い魔法ばかりなので、あとで解説する魔法の探求で魔法を見つけ出して、魔法の数を増やさなければならない。

強力な魔法ではないが、結構な値段がする

魔法の探求

魔法の探求では、魔石を組み合わせて新しい魔法を作り出すことができる。魔石の組み合わせ方のヒントを、冒険中に見つけ出すこともあるので覚えておこう。

魔石を組み合わせて、新しい魔法を作り出せるのはなかなかおもしろい

魔法を使う

戦闘中に魔法を使うときには、移動メーターがゼロでは魔法を使用できない。移動メーターの分配を考えて、移動して魔法を使うようにする。

移動メーターの残りを考えながら移動して魔法を使っていくこと

キャンプ中なら移動メーターに関係なく魔法を使用できる

魔石で魔法を作る

魔石を組み合わせるときには、組み合わせる魔石の種類と組み合わせる個数によってお金が必要になる。魔法の探求は魔法を買うよりは、はるかに安いお金で魔法を覚えられる利点がある。しかし組み合わせが正しくないと、魔法の探求が失敗したことになり、ただ魔法ギルドにお金を払うだけになってしまう。冒険中に手に入れる組み合わせのヒントを見つけよう。

新しい魔法を発見したら、そのあとは魔法ギルドでその魔法を買える

この魔石を組み合わせる

ここに紹介する魔石を組み合わせて魔法を探求する。最小で3つ最大で5つまでの魔石を組み合わせて魔法を作っていく。

フィジカルレイン

パーティの仲間が毒などを受けてしまったとき使用する。少しだけ体力も回復する、ありがたい魔法

ファイヤーボール

離れた位置の敵を火の玉で攻撃する

攻撃系の技能

攻撃系の技能はいくつかあり、それぞれの技能を使うことで倒しやすくなる敵が存在する。攻撃系の技能を使うときには、敵に近づいて攻撃するとき、十字ボタンを特定の方向に押しながら、攻撃ボタンを押せばいい。

攻撃系の技能を持っていれば、特定の敵には非常に有利に攻撃できる

通常攻撃

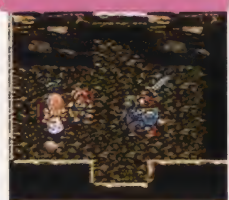
通常攻撃と技能の違いは効果だけでなく、見た目にも現れる。通常攻撃は上から下に剣を振り下ろす動作になるが、攻撃系の技能を使うと、剣を横に振ったり、下から突き上げたりする。

剣を構えて敵に上から振り下ろす通常の攻撃方法

攻撃は当たり外れがあって、1のダメージなんてのがザラ

ソードマスター

攻撃系の技能で覚えやすいのは防人のソードマスター。この技能は、切れ味の鋭い武器を持っている場合に有効。下から上に切り上げることで、相手の装甲を無視してダメージを与えられることがあるという技能なのだ。

まずは攻撃するのにどこから敵を攻撃するかを考えてキャラを移動させる

十字ボタンを押しながら攻撃

敵の背後に回り込んでしまうのもいい

そして十字ボタンの特定の方向を押しながら攻撃すると、剣を下に構えてから

切り方が変化

上に向かってズバッと切りつけていく

その他の技能

スクロールや攻撃系の技能以外にも役に立つ技能はある。うまく転職してこれらの技能をバランスよく修得したいが、それはゲームの謎を解くより難しいことかもしれない。それと上級職に就くために必要な技能があり、上級職によって定められた技能を持っていないキャラは、ステータス値が十分でも上級職に就けないのだ。

他の技能についても、どんなものがあるか少し紹介しておくので覚えておいてほしい。

ジャッジメント

未鑑定アイテムを手に入れたときにはジャッジメントが役に立つ。通常はアイテムを鑑定するときには街まで戻らなければならないが、ジャッジメントの技能があればその場で鑑定できる。

鑑定されていないアイテムを拾うことは多いので、鑑定できると便利

瞬時にアイテムを鑑定してしまう。アイテムは鑑定されてないと使用できない

アンロック

このゲームの扉のカギは独特で、2～4桁の数字がカギになっている。アンロックを持っていない状態で扉に触ると、?？と表示されてしまう。この?？には特定の数字が入り、数字が分かれば?の下の数字を同じ数字に合わせると扉が開く仕掛けになっている。アンロックを持っていると、この?？の数字が分かるようになって、扉を開けられるのだ。

アンロック修得前

アンロックがない状態でカギのかかった扉に触ると？？と表示される

アンロック修得後

アンロックを持っていると数字が表示されて、この扉は15だと分かる

数字が分かったら下の数字を同じ数にする

シュート

弓矢の命中率を上げる技能。弓は敵から離れて攻撃できる便利な武器だが、攻撃力は低いので、確実に命中させたいのだ。

弓は攻撃力が低いので、確実に命中させていきたいところ

ディスペル

アイテムの鑑定に失敗すると、装備しているアイテムが呪われてしまうことがある。その呪いを解いてくれるのがディスペルだ。

アイテムを鑑定するとよく呪われてしまうので、ディスペルがほしい

レストアリュート

ダンジョン内でキャンプ中に自分のHPを回復できる技能。ゲーム序盤では、この能力が非常に役立ってくれる。

自分だけの体力しか回復しないが、序盤では重宝する

戦闘システムの詳細と序盤のストーリーを紹介！

電脳探偵のシュウがロボット「ランナー」を操って事件を解決していくRPG『ソリッドランナー』。今回は戦闘システムの詳細と序盤のストーリーを一挙に紹介するぞ！

SOLID RUNNER ソリッドランナー

SFC	アスキー	ロールプレイング
	3月28日発売予定	内部バックアップ(3)
	予価8000円	ターボファイルツイン(20)
		ターボファイルツイン ——

3種類の攻撃法を効率よく繰り出し戦闘を有利に！

プレイヤーが繰り出す攻撃法は「直接攻撃」「精密射撃」「移動射撃」の3つで、これは敵の攻撃法と共通している。また、戦闘は双方が同時に攻撃を繰り出すことでおこなわれる。各攻撃法にはジャンケンの関係が設定されており、こちらが敵より有利な攻撃を繰り出すと、ヒット時のダメージが通常よりアップするようになっている。

敵はこちらの攻撃と同時に動く。つまり、こちらが攻撃法を選択するまでは動かない

アドバンテージをとれ！

攻撃パターンは敵ごとにある程度決まっている。そのパターンを覚えれば楽勝

精密射撃

対移動射撃	有利
対直接攻撃	不利

その場で機体の向きだけを変えて射撃をおこなう。ミサイルポッドやマシンガンといった飛び道具系の武器を使用する攻撃法だ。

その場で射撃をおこなう。飛び道具系の武器を装備していないときは繰り出せない

直接攻撃

対精密射撃	有利
対移動射撃	不利

突進しながらパンチを繰り出して、直接敵にダメージを与える。素手の状態ではほとんどダメージを与えることができないので、打撃系の武器を装備する必要がある。

敵に向かって突進しながら、腕に装備した武器を使って殴りかかる

追加攻撃発動！

追加攻撃が発動する武器が用意されているのだ

移動射撃

対直接攻撃	有利
対精密射撃	不利

左右のどちらかに素早く移動しながら、飛び道具系の武器を使用して射撃をおこなう。なお、左右のどちらに移動するかはランダムに決定される。打撃武器による攻撃に対して有効な攻撃法だ。

左右に移動しながら弾を撃ちまくる。直接攻撃に対しては絶大な威力を発揮する

敵のパターンにあわせて攻撃だ！

攻撃法相関図

直接有利 → 直接攻撃
直接攻撃 → 精密有利 → 精密射撃
精密射撃 → 移動有利 → 移動射撃
移動射撃 → 直接有利

グランディルの戦闘を補助する5種類の行動

主人公のランナーは、攻撃以外に5種類の補助行動をとることができる。ここからは、その行動の内容を詳しく解説していこう。

⬆状況にあわせて離脱、アイテム使用などの行動をとる。敵も特定の補助行動をとるぞ

1 離脱

その場から離脱して敵から逃げる。ただし、敵のレベルが高いと離脱に失敗することがあるので注意してほしい。失敗すると無防備の状態で敵から攻撃を喰らうぞ！

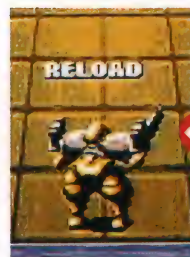
⬆ボスキャラ以外の敵からなら離脱で逃げられる

2 防御・回避

防御行動をとってダメージを減少させる。状況によっては、敵の攻撃を回避する。その場合は当然のことながらノーダメージだ。

⬆敵の強力なミサイル攻撃などは防御で防ぎたい

3 リロード

弾数制限のある武器の弾丸がゼロになっているときにその武器に対応したボタンを押すと、1ターン使って弾丸を補充する。ただし、その間は無防備になってしまう。

⬆ミサイルポッドやバズーカ砲などの弾倉系武器のほとんどは、数発撃つと弾切れになる

⬆1ターン使って武器に弾丸を補充する

4 アイテム使用

アイテムに割り当てたボタンを押すと、メニューウィンドが開く。そこでアイテムを選択し決定ボタンを押すと、1ターン使って選んだアイテムを使用する。なお、このときもランナーが無防備になる。

⬆メニューウィンドを開いて使いたいアイテムを選択する。すると…

⬆1ターン使ってアイテムを使用する

主なアイテム

- ○リペアキットL
  ランナーのHPが150ポイント回復
- ○リフレッシャー
  低下した反応速度を回復させる
- ○スタンコート
  電撃系の攻撃を回復し、1回無効化
- ○アルカリワックス
  酸に冒された装甲を回復させる
- ○リカバリーキット
  炎に焼かれた装甲を回復させる

5 オーバーブースト

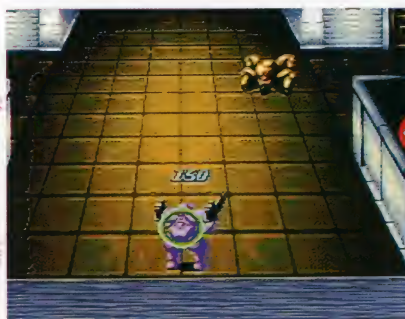
「オーバーブースト」は、グランディルのパワージェネレータ出力を可変させて攻撃力を引き上げる特殊機能だ。パワーは通常時を100％とすると120、160、200％の3段階までアップできる。ただし、武器がオーバーロードして壊れることがあるので多用は禁物だ。

また、パワーを80％にして攻撃力をダウンさせることもできる。

⬆攻撃力がアップ。しかし武器が壊れることがある

これは敵を「行動不能」の状態（敵のHPを0または0に近い値で倒した状態）にさせるときに重宝する。敵を行動不能にさせるとアイテムが手に入ることがあるのだ。

⬆80％パワーのオーバーブーストで手加減攻撃をおこない、敵を行動不能に！

オーバーブースト全開攻撃！

⬆オーバーブースト全開の200％攻撃。ピンチに陥ったときに最後の手段として繰り出すのだ！

グランディルの装備と改造アイテム

主人公専用のランナー「グランディル」には、さまざまな武具を装備させられる。ここからは、それらの武具を紹介していこう。

肩と腕に装備する武器

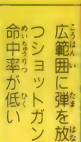
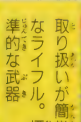
武器は腕装備専用と肩装備専用の2タイプに分類される。それらの武器は、ソリッドシティのエリア13「闘技場地区」にあるパーツショップで購入することになる。また、ダンジョンの所々に設置してあるアイテムボックスや、行動不能にした敵からも入手できるぞ。

グランディルはこのように両腕と両肩に武器を装備できる

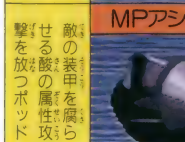
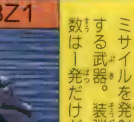
セットアップ画面で好みの武器を装備しよう

主な腕装備武器

腕に装備できる武器は銃系と打撃系の2種類。銃系の武器は弾数制限がないのでガンガン撃ちまくることができる。

武器名	解説
ウィリスRY1	取り扱いが簡単なライフル。標準的な武器
スワロー1MG	数発の小径弾丸を連続で発射するマシンガン
レイヴンSG1	広範囲に弾を放つショットガン。命中率が低い
PBトレント1	高速でクイを撃ち出す打撃武器。直接攻撃専用

主な肩装備武器

肩に装備できるのはバズーカ、ミサイルポッドなどの飛び道具系武器だ。どれも威力は高いが弾数に制限がある。

武器名	解説
レイジア1MS	ミサイルを発射する武器。装弾数は1発だけだ
ウィリスBZ1	ロケット弾を発射する命中率の高いバズーカ砲
ジョブズ1GP	大量の弾を発射するガンポッド。攻撃力が低い
MPアシッド1	敵の装甲を腐らせる酸の属性攻撃を放つポッド

交換・増加が可能な装甲

グランディルは汎用的に使える通常装甲で被われている。その装甲を毒、酸、電撃などの特殊攻撃に耐性のある装甲に交換することができるのだ。特殊攻撃を仕掛けてくる敵が多く出現するダンジョンに潜入する場合は、それらの敵が繰り出す特殊攻撃にあわせてあらかじめ装甲を交換しておこう。

また、装甲はレベルUPした時にのみ、HPが上がる「装甲増加」のチューンナップをおこなえる。

レベルが上がるたびにグランディルの装甲を増加できる。ただしお金がかかる

装甲一覧

- ○通常装甲　もっとも安定した能力の汎用装甲
- ○耐火装甲　炎による攻撃のダメージを軽減する
- ○耐電装甲　電気による攻撃のダメージを軽減
- ○耐毒装甲　毒のダメージと状態変化を抑える
- ○耐酸装甲　酸のダメージと状態変化を抑える
- ○回復装甲　一定の歩数毎にHPが回復する

機体を強化させる改造アイテム

ダンジョン内にあるアイテムボックスの中から「改造アイテム」が見つかることがある。そのアイテムを使って強化改造をおこなえば、攻撃力や防御力などのパラメータを上昇させることができるのだ。

改造アイテムはダンジョンでのみ手に入る

主な改造アイテム

アイテム	効果
パワーアシスト	攻撃力が1ポイントだけアップする
EXアーマー	防御力が1ポイントだけアップする
ブースターキット	反応速度が1ポイントだけアップする
スナイパーキット	命中率が1ポイントだけアップする
ドッジシステム	回避力が1ポイントだけアップする

パラメータがUP　パラメータにはさまざまなものが用意されている

ストーリーが進むと機体を乗り換える!?

ゲームのストーリーが進むと、主人公がグランディルを降りて新型のランナーに乗り換えることが判明した。しかも、乗り換えるのは1度だけではないらしい。

詳しいことはまだ分かっていないが、乗り換えによりランナーの性能が大幅にアップするようだ。

どこでどのように乗り換えるのか楽しみだ

SFC SOLID RUNNER

探偵のシュウが事件解決のため未来都市を駆ける

ここからは、ゲーム序盤のストーリーを紹介していこう。
物語は、結婚式を間近に控えた主人公のシュウと恋人のアイリーンが、アイリーンの父タオとシュウの育ての親シスターレイチェルの2人と、式の形式について話し合っているところから始まる。

シュウはアイリーンとの結婚を控えていた

「頼んでおいたグランディルの整備は終わったのかい？

シュウが間借りしているリフの家のガレージで、グランディルを整備している

行方不明になった女性を捜せ！

話し合いを終えたシュウの下に、シスターから仕事の依頼が舞い込む。仕事の内容は、最近顔を見せなくなったノーラという女性に、彼女から預かった小包を返してほしいというものだった。さっそくノーラの家へ向かうシュウ。しかし、彼女は何者かによってさらわれていた…。シスターは改めて、ノーラの捜索をシュウに依頼する。

「いえ、大した仕事ではありません。人探しをしていただきたいのです。どうでしょう？

シスターから、最近会いに来なくなったというノーラに小包を返すよう頼まれる

大変だ！

女は預かった。無事に返して欲しければ例のブツを用意しておけ。警察に通報すれば女の命はない。

ノーラは何者かによって家からつれ去られていた 一体なぜ？

シスターからノーラを捜し出すよう依頼される。シュウはさっそく行動を開始する

ノーラを救うため倉庫街へ！

小包に入っていたディスクを調べると、カタラカンパニーが修道院の土地を非合法な手段で手に入れようとしていた証拠が詰まっていた。その後、手掛かりを求めてノーラの家を探索していると、彼女をさらった男から、ディスクを持って倉庫へ来いとの電話が入る。

ノーラの小包の中にあったディスクを調べると、驚くような情報が…

事件の手掛かりを求めて、中央住宅地区にあるノーラの家に再びやって来たシュウ

「女の命はディスクと交換だ。言っておくが警察の動きはマークしているからな。

ノーラをさらった犯人からビデオフォンが入る

倉庫の中で繰り広げられる戦い

国際港地区にある倉庫街へ向かったシュウは、グランディルに乗って指定された倉庫へ乗り込んだ。シュウはそこでノーラを発見するが、脱出する途中で重武装したランナーに行く手を阻まれる…。

倉庫の中を探索

犯人から指定された倉庫の中を進む

アイテムを拾って倉庫の奥へ

倉庫の奥に小部屋が…この先には一体何が？

カタラカンパニーの社員が操る重武装ランナーが出現。手ごわい相手だ

シュウ「心配するな。オレはシスターレイチェルに頼まれて君を助けに来たんだ。

ついにノーラを発見。急いでここから脱出だ！

ラヴィアン HP: 128 / 128 ATR:
グランディル HP: 300 / 300 RS: 1/ 1 LS: 0/ 0 ATR:

ロケット弾を装備した敵のランナー、ラヴィアン。シュウの行く手を塞ごうとする

システム面を総まとめ！予備知識を身につけて準備を整えろ！

ミニ四駆GB Let's&Go!!（レッツエンドゴー!!）

発売は少し先に延びたが、システムに関わる要素をレクチャー！プレイヤーごとに異なるIDナンバーの詳細や、レースに勝つためのポイントとなるダッシュ機能など新情報も抜かりなくお届け！

13色対応 GB	アスキー	シミュレーションRPG
	5月23日発売予定	内部バックアップ(1)
	予価5500円	通信ケーブル対応

主要レースの完全制覇、グランドスラムの達成が目的

ミニ四駆のレースを通じて町から町へと移動するというのが基本的なシナリオシステム。最終的な目的は、スプリングレースやサマーレースなどのメジャータイトルをすべて制し、グランドスラムを成し遂げることだ。しかし、各地で開催されるレースには手ごわいライバルたちも多数出場する。数々のレースを通じてパーツのセッティングやメンテナンスのテクニックを編み出さないと、完全なる勝利をつかむことはできないぞ。

プレイヤーは転校してきたばかりの生徒。ミニ四駆を通じて交流の輪を広げていく

マンガやアニメ、プラモなどでおなじみのミニ四駆が多数登場。アレも出る!?

基本は町の探索と草レースへの参加

町の中にある学校や公園に行くと、そこにいるキャラからさまざまな情報を得ることができる。地元で開催されるローカルなレースや、メジャータイトルの話などを聞けるのだ。また、特定の場所では草レースが開かれていて、ここで勝つと新たな場所に行けるようになる場合がある。模型店でミニ四駆やパーツを買ったら、組み上げてまず草レースに挑むのだ！

町の中で得られる情報を聞きもらさないように

新しい町に行ったら模型店をすかさずチェック

ローカルでは、草レースのほかに、模型店主催のレースというものもある

メジャータイトルではなくとも気を抜くな

レースに勝つことでストーリーが展開！

勝ってから新たな情報を得ることもある。負け続けでは話が先に進まないぞ

ゲームスタート時に設定されるIDナンバーでもらえるパーツが変化

IDナンバーとは、最初に電源を入れたときに設定される5ケタの数字のことを指す。この数字によって、ゲーム中で手に入る特定のパーツに関して微妙な差ができるのだ。具体的には、メジャータイトルで優勝したときに賞品として与えられる非売品パーツの内容が変化する。同じレースでも、IDナンバーが異なれば賞品のパーツの種類も異なってくるのだ。

ココに注目ッ!!

IDNo.	09171	
なまえ	FM64	
ゲームじかん	00:13:10	
	かち	まけ
ゲームせいせき	5	0
たいせんせいせき	0	0

トロフィー　コースレコード
マシンせいせき　もどる

成績表示の画面で自分のIDナンバーを確認！

IDNo.	25959
なまえ	FM64

IDNo.	40620
なまえ	FM64

IDNo.	38238
なまえ	FM64

IDNo.	34353
なまえ	FM64

IDナンバーの例。1本のソフトでこれ以上のバリエーションがあるのだ

IDナンバーはランダムで設定されるため、同じソフトでも最初から始めれば別のIDナンバーにすることができるが、セーブは1カ所のみなので、複数のデータを保存しておくことはできない。通信によるパーツ交換をしないかぎり、1回のプレイデータですべてのパーツを集めることは不可能だ。

シルバーローラーLが賞品。シルバーの名を冠するパーツは何種類あるのか？

ここでの賞品はシルバータイヤLだった。しかし、別のIDナンバーでは…

特定のパーツの完全収集を目指せ！

どのIDナンバーでも支障なくクリアできるが、全パーツを手に入れたいという欲求はどのプレイヤーにもあるハズ。店では買えないパーツで、売られているものより高性能という点を考えると、どうしても揃えたくなるのが人情だが、1人や2人とパーツ交換したところで集まるものでもない。より多くの友達とのトレードが必要となるのだ。IDナンバーと入手した賞品をメモして見せあうなど、徹底した情報交換も重要。

非売品という時点でコレクター魂に火がつく

通常のパーツと交換した場合、組み合わせによる変化があるかどうかはまだ謎

通信機能を活用することでパーツ交換や対戦が楽しめる

通信ケーブルを使ったパーツ交換は、前述の特定のパーツだけではなく、通常のパーツについてもおこなえる。強化などで自分なりに鍛え上げたパーツを他人のものと交換することも可能なのだ。しかも、交換するパーツの組み合わせによっては、賞品のパーツとも異なる特殊なものへと変化する場合があるのだ。

対戦については、ストーリーモードで作ったマシンとツールボックスのパーツを使うフリーレースのほか、対戦相手と同じ条件でマシンの選択やパーツの強化をおこなうエディットレースで戦える。

ストーリーが進むと、土屋博士がプレイヤーの自宅に通信装置を設置してくれるのだ

通信ケーブルをつなげば、いつでもどこでもパーツの交換や対戦を楽しむことができる

パーツ交換の場合、何を出すかがポイントだ

エアロウイング
さくしゃ：アスキー
No. 016　Lv:1

このパーツとこうかんしますか？
▶はい　いいえ

ハイマウント
さくしゃ：アスキー
No. 020　Lv:1

交換品目でパーツに何らかの変化が起きる！

対戦結果は双方の成績に残る。消すことのできない記録が刻まれるのだ

強者を決めろ

※画面は開発中のもので、実際のものと異なる場合があります。

細かなデータを持つパーツを使い実車さながらにセッティング！

200種類以上登場するパーツは、マシンの性能を強化するために必要不可欠なもの。レベルや重さ、パーツ年齢、強化数、耐久度のほか、タイヤやモーターなど種類ごとに細かい項目でパラメータが設定されている。パーツについての解説も用意されているので、具体的な効果を考えてセッティングすることができる。実際の場合と同じく、コースに合わせたセッティングが選択のポイントとなるのだ。

○セッティング画面、パーツ名の右の数字はパーツ年齢で、99を超えると壊れる

○模型店ごとに異なる販売品目。とにかく豊富だ

個々の性能の見極めが重要課題

パーツの解説画面では、長所や短所を確認することができる。しかし、パーツによっては短所について語られていないものもある。このようなパーツを使う場合は、パラメータを見て苦手とする部分を判断し、それを補えるようなセッティングにすることが必要だ。タイヤならグリップ力、ローラーなら安定性や摩擦力というようにポイントとなる項目を把握すれば、さまざまな状況に柔軟に対応できるようになる。

ほうねつフィン
さくしゃ：
No. 204　Lv1　IDNo.
モーターのひょうめんにちょくせつはりつけるきんぞくばん。モーターのねつをはっさんさせるこうかがある。
PUSH A BUTTON

○個別の解説が用意されているので、ミニ四駆に詳しくなくても概要を知ることができる

スタビライザーポールS
さくしゃ：
No. 117　Lv1　IDNo.
おもさ　0.4g
パーツねんれい　⊕00
きょうかすう　0/5
たいきゅうど　70
あんていせい　20

○細分化されたデータは、セッティングするときに非常に役に立つ。重宝するぞ

JETもけいてん　12600円
セイバー600　-　600円
せいばきょうだいや、くろさわくんにたくしたセイバーからえられたデータをもとにかいはつされたりょうさんき。どんなコースにもたいおうできるオールマイティマシンだ。
この　ミニよんくを　かうのかい？
▷はい　いいえ

○マシン本体を抜きにしてパーツは語れない。解説をチェックしてから買うべし

○入れ替え前にデータを確認する慎重さがほしい

トライダガーZMC　Lv00　19.4g
エアロバンパー　-1.5g
▷コーンローラーS　-0.2g
コーンローラーS　-0.2g
ゴムタイヤS　-2.0g
エアロサイド　-1.0g

○各パーツの重量を表示させることも可能。軽ければいいというワケでもないぞ

パーツは、適度な使用でパーツ年齢を上げてやると本来の性能を発揮するものがあるので使い惜しみはしないほうがいい。また、パーツレベルが高いほど性能も良くなるが、プレイヤーのレベルを超えるものは使えないので注意。レベルが低くても、強化によって性能を向上させることは可能だ。

Hダッシュモーター
さくしゃ：FM64
No. 183　Lv1　IDNo. 33729
きょうかすう　0/4
かいてんすう　98
トルク　63
はつねつど　50
しょうひでんき　70

○実際のミニ四駆の場合は、慣らし運転によってモーターの性能がアップするのだが…

そざい
▷スチール　-49
ステンレス　-27
ゴム　-46
スペーサー　-49
ベアリング　-38
きょうかにつかう　そざいを　えらんでください

○パーツの強化では、合成する素材の選択がポイント。結果は一長一短の場合もある

ミニモーター
さくしゃ：FM64
No. 178　Lv1　IDNo. 33729
きょうかすう　0/5 ▶ 1/5
かいてんすう　85 ▶ 85
トルク　85 ▶ 85
はつねつど　20 ▶ 16
しょうひでんき　40 ▶ 40

○強化素材がスチールのミニモーター。発熱度の低下が確認できる

パーツを選択してマシンを完成させる

ストーリーが展開すると、手に入るパーツの種類も増える。数あるパーツからベストなものを選ぶことになるので、セッティングにかかる時間も多くなる。手間はかかるが選択の幅は広いので、労力を惜しまずにマシンを組めば万全の態勢で勝負に臨むことができる。

ハイマウント　⊕00
▷エアロバンパー　⊕00
リヤースキッド　⊕00
エアロサイド　⊕00
コーンローラーL　⊕00
コーンローラーL　⊕00
どれと　こうかんしますか？
バンパー　➡　<バンパー>

○ツールボックスには常にパーツのストックを

○見た目のカッコよさだけにこだわっていては勝てない。機能美を追求するのだ

ミニ四レーサーの本領発揮!! 多彩なコースでの白熱レース

ゲーム中でのレースは2レーンのコースでおこなわれる。ストーリーモードでも通信対戦でも、バトルは常に1対1なのだ。コースには数種類のパターンがあり、基本的なOの字型のオーバルコースやコーナーの多いコース、アップダウンの激しいオフロードのコースなどが用意されている。それぞれのコースの特徴を考えてセッテイングしないと、あっけなくコースアウトするぞ。

ムードメーカー、ミニ四ファイターも登場!

シグナルランプがグリーンに変わり、「GO!!」の文字が出たらスタート

数種類のコースの複合パターンもあり

最初の草レースでは1つのコースを使うが、複数のコースパターンを組み合わせて使うレースもある。この場合は、コースの選択権を活かし、自分のマシンが得意とするものを選ぶことが鉄則だ。

ローラーなしでの完走はまずムリ。コーナリングコースなので直線重視マシンもツライ

2種類のコースで走るレース。確実な走りを望むならピットで装備の変更を

3種類のコースの複合!キビしいがトップを目指せ

準備を整えて勝負に臨むのだ!

レースが始まる前に、マシンのセッティングを変更することができる。不安があったり、コースに合わせたセッティングにする場合、ツールボックスにストックしてあるパーツから選んで装備し直すことができるのだ。スタート前の最終調整だけにミスは厳禁だ。

装備が万全なら即スタートし、セッティングを替えるならツールボックスを開いて変更

タイヤの消耗が限界に達し、レーンチェンジで壁に激突!左下の警告表示が悲しい

フライングに注意!

3回フライングすると負け。アセるな

画面切り替え

レース中にBボタンを押すと、画面のサイズをアップとロングに切り替えることができる。通常はアップだが、相手との差が開いて位置を確認したいときや、コースの先をチェックするときなどにロングにするといいだろう。

レースが始まると、通常はこのサイズで表示される。大きくて見やすいがコースの先をつかみにくい

切り替えによってこのサイズになる。先が確認できるので、後述のダッシュ機能を使うときなどに便利だ

ピットイン

複数のコースパターンでレースをおこなう場合、新たなコースに移るときにピットインすることができる。時間はかかるが消耗したパーツを交換することが可能だ。

ピットインすると、作業中の経過時間が表示される。緊張感が高まる

ダッシュ機能

レース中にAボタンを押すと、押している間だけマシンを加速させることができる。1コースにつき1回だけ使える機能で、直線では有効な機能だが、コーナーや坂道での使用は要注意。スピンしてコースアウトする危険があるのだ。

相手にブッちぎられても、あきらめるのはまだ早い。切り札が残されているのだ

コースが直線になったときを見計らってダッシュ機能を使えば、爆煙をはいて抜き返す

段差の激しい場所やコーナーではスピンして吹っ飛ぶ危険が

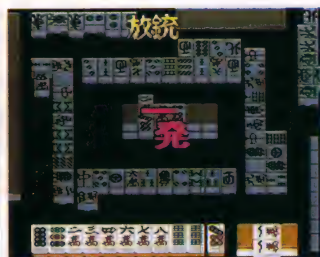
スーパーダブル役満II

役満を上がる醍醐味が味わえる!!

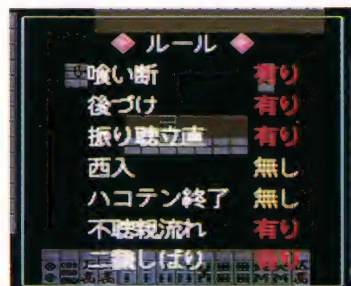
SFC	バップ	麻雀
	3月14日発売予定	
	予価7500円	

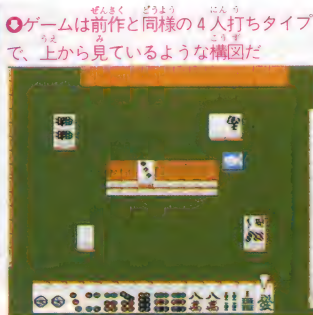
大きな役で勝負できる麻雀ゲームだ

ゲームボーイ用の麻雀ゲームである『ダブル役満』シリーズがもとのスーパーファミコン版第2弾がこの『スーパーダブル役満II』だ。一発や役満であがったときの楽しい演出や素早い思考ルーチン、個性的な対戦キャラクタなど、さまざまな要素によって初心者から上級者まで誰にでも楽しめるようになっている。もちろん、役満を狙ってみるのも楽しいぞ。

キミも役満であがってみよう!!

ゲームボーイからある『ダブル役満』シリーズのスーパーファミコン版第2弾

実戦同様の4人打ち

ゲーム画面は前作同様の4人打ちタイプを採用していて、麻雀卓を囲んだような構図になっている。コンピュータの思考時間はとても短くなっていて、ほとんど待ち時間もなく打ってくる。そのため、プレイヤーもイライラすることなく打つことができるはずだ。また、タイトル画面でOPTIONを選べば背景の色やBGMも選べるぞ。

ルールや現在の得点もすぐに見られるのだ

ポンやチーなど、鳴いた牌も画面の中にきっちりと表示されているのだ

ゲームは前作と同様の4人打ちタイプで、上から見ているような構図だ

役満対決もある

この『スーパーダブル役満II』では、シリーズでおなじみの役満対決が設定してある。これは対局メンバーによって、役満が狙えそうな配牌がくる可能性があり、役満を上がりやすくなっているのだ。ただ、自分だけでなくほかのキャラクタも役満を狙ってくるぞ。

ダブル役満もある

ダブルだけでなく、最高6倍役満まである

役満を上がるのは自分だけでなく、ほかのプレイヤーもどんどん上がるぞ

対局するキャラクタによってはこのように役満を狙えそうな配牌がくることも

15人の雀士と対局

今回対局相手として登場するキャラクタはこの15人だ。このうち何人かは前作にも登場していて、引き続き参加しているのだ。どのキャラクタもとても個性的で、さまざまな打ち筋で勝負をいどんでくる。対局する前にどんなキャラクタかチェックしておこう。また、1度対局すれば、プレイヤーがどのキャラクタと対局したときに役満を狙いやすいかも分かるはず。

徳川右近	門断平	イナズマお竜	バニー	小町姫	マリリン
役満勝負しかしないが、狙えないときは安上がりする	名前のように、メンタンピンなどを好んで打ってくる	テンポよく手を作り、テンパイ即リーチで勝負する	よく鳴いて、トイトイやホンイツなどを好んでいる	ほとんどリーチをかけずに、ダマで待っている	効率よく鳴き、素早く上がることをモットーとする

2種類あるゲームモードで対局しよう!!

ゲームモードは前作同様に麻雀ハウスとトーナメントの2種類だ。まずは麻雀ハウスで腕を磨いて各キャラクタをチェックしてから、トーナメントに挑戦してみよう。

麻雀ハウスとトーナメントの2つのモードでたっぷりと麻雀を楽しもう

麻雀ハウス

好きな面子と自由に対局できるモードが麻雀ハウスだ。いろいろな相手と打つことができる。また、タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、対局相手が自由に選ばれて対局が始まるぞ。

好きな対局相手と半荘1回だけ対局するのが麻雀ハウスのモードだ

さまざまな面子で勝負

この麻雀ハウスのモードでは、15人のキャラクタの中から3人を選んで対局する。対局結果は電源を切るかリセットをするまで累積されるので、どのキャラクタと対局したかや好不調も分かるようになっている。いろいろな組み合わせで対局して腕を磨こう。

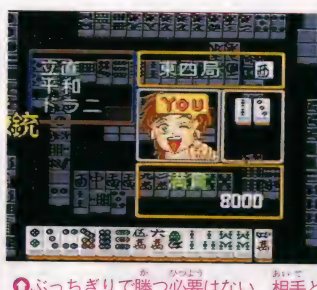
ここで3人のキャラクタを選択する

親を決めて始める。どうなるのかな?

半荘の結果はこのようになったのだ

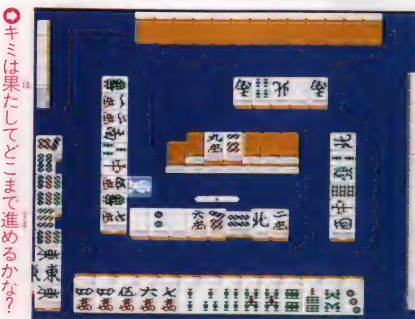
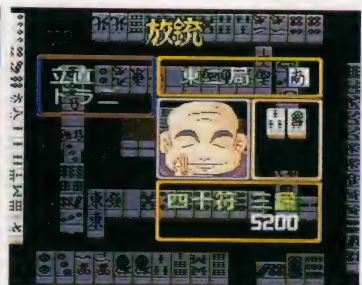
トーナメント

15人の対局キャラクタとプレイヤーの計16人で争うトーナメントのモードだ。1回戦、2回戦、決勝戦と進んでいき、優勝を目指していく。組み合わせは自動的に選択されて、Aボタンを押すことで対局が始まる。まずは1回戦から挑戦していき、2位以内だと勝ち抜くことができる。

トーナメントの組み合わせが決定した

ぶっちぎりで勝つ必要はない。相手との点数差を考えながら打っていこう

2位以内で勝ち抜け

2位以内なら2回戦へと進むことができる

決勝まで勝ち進め

2回戦も1回戦と同様に2位以内だと勝ち抜くことができ、決勝戦へと駒を進めることができる。決勝戦は1位になったプレイヤーやキャラクタが優勝だ。優勝するためには腕もさることながら、自動的に決まる組み合わせによる影響も大きいことを覚えておこう。

2回戦は1回戦を勝ち抜いた者同士の対局となる。だんだん厳しくなるぞ

トーナメントでは対局相手で難易度が違う

キミは果たしてどこまで進めるかな?

SFC 今度は大一商会の新台が打てる!!

Parlor! Mini 5

パチンコ実機シミュレーションゲーム

SFC 日本テレネット 3月28日発売予定 予価4900円

パチンコ パスワード

新台が出るたびにリリースされる「Parlor! Mini」シリーズ。第5弾となる今回のソフトには大一商会の新台が収録されている。このソフトで徹底的に研究して、実際にパチンコ店で打つときの参考などにしよう。

シリーズ第5弾では大一商会の新台をいち早く打つことができるのだ

2つの新機能を搭載

今回は2つの新機能を追加してよりプレイヤーが楽しめるようになった。この2つの新機能を攻略モードで試してみよう。

ラウンド短縮

大当たり時の時間短縮に役立つのだ

絶対リーチ

必ずリーチがかかるようになる

2種類のゲームモード

ゲームモードは従来からある実践モードと攻略モードが継承されている。攻略モードで勉強して、実践モードでは学んできたことを生かして打つといいだろう。

実践モード

営業形態や換金率などの条件を選択することで、さまざまなホールを再現して打つことのできるモードだ。1機種8台の中から1台を選んで打ってみよう。

8台のパチンコ台から1台を選んで打とう

攻略モード

パチンコ台の詳細説明やリール配列、CR設定やリーチパターンなど、機種の特徴を細部まで知ることのできるモードだ。大当たり確率をアップさせることも可能だ。

機種の性能を知ることのできるモードだ

この2機種を攻略

今回収録されている機種は「CRブレイクチャンスV」と「CRどろろん忍者くんV」の2機種だ。どちらも大一商会の最新機種で、ホールでも人気を集めている。2機種ともカード専用のCR機なので、出玉も期待できるぞ。

CRブレイクチャンスV

2分の1の確変突入率を持ち、「CR花のもぐら組V」の後継的な機種だ。大当たり確率はとても高いが、権利物なので玉の減るペースがとても速いので注意しよう。

大当たり確率の高いCR権利物だ

玉にスポットライトが当たるスポットライトリーチだ。信頼度はジャンプリーチに劣る

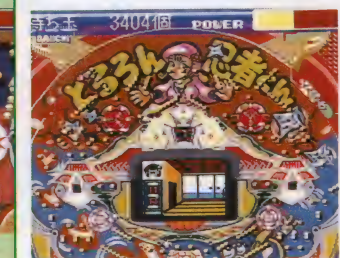
玉がジャンプしながら回転するジャンプリーチだ。この機種のリーチでは最も信頼度が高い

CRどろろん忍者くんV

3分の1の確変突入率を誇る、フルスペックタイプのCRデジパチだ。大一商会の機種らしく、設定3での確率が極端に低くなっている点を覚えておこう。

フルスペックタイプのCRデジパチ

忍者が千両箱に手裏剣を投げる千両箱リーチだ。3つの箱のどれかに小判があれば大当たり

忍者がサルに変身するサルリーチだ。ほとんど当たらないが、ごくたまに当たることもある

今でも新台入れ替えで入る機種が、早くもゲームで打つことができるのだ

斬新なアクションをめざして開発順調！

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST™

カメレオン・ツイスト

ファミマガ64 ＋ DIGIPARK JAPAN SYSTEM SUPPLY 合同企画

コンテスト結果発表＆開発状況報告

次ページから各賞受賞者作品と開発状況を紹介

敵モンスターデザイン 最優秀賞

〈ドッカン〉

〈特徴〉 体がバクダンで、できたヘビのような敵！

ふわふわ空中に浮いている！

〈1つ1つがバクダン〉

〈ここが弱点！〉

モンスターデザイン

長い舌で攻撃！

● 弱点以外の所を攻撃するとバクハツするので弱点をきちんとねらって攻撃しないと危険！

〈栃木県／灘谷愛さんの作品〉

◐この「ドッカン」が敵モンスターとしてゲーム内に登場するぞ。アイデア、デザインともにすばらしく、応募作品の中でも目立っていました。早く動いているところを見たいね。おめでとう！

結果発表

たくさんの応募作品の中からゲームに採用するデザインを決定!!

本誌No.1・2で『カメレオン・ツイスト』2大コンテストの告知をしたところ、読者から200件近い作品の応募をいただきました。内容もしっかりしたものが多く、予想外の反響に編集部もニコニコ。先日その応募作品の束を持って大阪の日本システムサプライさんにおじゃまし、選考会をしてきたぞ。

◐日本システムサプライから6人、ファミマガ64編集部から2人、計8人で選考しました

厳正な審査の結果、左の「ドッカン」が敵モンスターデザイン部門の最優秀賞に輝いた。約束どおりこのモンスターが『カメレオン・ツイスト』に登場することになったぞ。またゲーム採用にはならなかった優秀な作品にも、下のとおり各賞が贈られる。それぞれ特製テレカを送るから待っててね。

◐読者からの作品を見る開発スタッフの方々。奇抜なアイデアも多く選考は盛り上がったぞ

各賞発表！

●『カメレオン・ツイスト』コンテスト最優秀賞

該当作品なし

●日本システムサプライ賞

愛知県／伊藤昌也
三重県／五十嵐直樹
三重県／五十嵐夏美
和歌山県／秋田晋吾
和歌山県／秋田祥希
大阪府／尾崎晶人
大阪府／林絹子
京都府／金地雅人
兵庫県／永村和哉
山口県／山本貴志
福岡県／和田卓
鹿児島県／四位純一

●ファミマガ64賞

北海道／丸山草多
愛知県／柴本顕吏
京都府／磯部みどり
京都府／森祥次郎
兵庫県／平秀樹
福岡県／四元隆宏

（敬称略）

カメレオンのライバルにピッタリ？
敵モンスターデザイン

モンスターのアイデアやデザインは良いけれど、ゲームの中で再現するのは難しいかなーっていう作品もたくさんありました。惜しくも最優秀賞には選ばれなかったけれど、各賞に入賞した優秀な作品をここで紹介します。

左が「モー」で右が「オニエンマ」「オニエンマ」はカメレオンの長い舌を挟んでしまおうとペンチを持っているぞ（兵庫県／平秀樹）

パンチだけでなく、蹴り、耳を振り回して攻撃する「ビッキー」（京都府／磯部みどり）

熱帯の森の大きな花をつける植物がモチーフかな。ワナみたいに足に噛みついて放さない「ラフレシアン」（北海道／丸山草多）

最優秀賞の瀬谷さんの別の作品。空は飛べないけど、とてもすばしっこい「ニンジャドリ」（栃木県／瀬谷愛）

おとなしそうな「カルゴ」、体を回転させて体当たりをしてくる（愛知県／柴本顕吏）

とぼけた顔の「ブロッコリー」。攻撃方法は頭の部分でくすぐる!? ぜんぜん怖くないモンスターだけど悟ったような表情がグー（和歌山県／秋田晋吾）

瀬谷さんは全部で4つの作品を応募してくれた。左が「ポーボー」、右が「モコモコ」。わかりやすいコメントも好評だった（栃木県／瀬谷愛）

開発報告

ゲームへの思い入れは人一倍！そんな開発現場を直撃取材!!

さて、読者からのモンスターデザインがゲームに採用されることになったので、どんなところでゲームになるのか開発現場も拝見。現在は敵モンスターのデザインと並行して、冒険の場となるステージの制作を中心に進行中とのこと。もちろん実際に作業している画面などは、企業秘密ということで見ることはできなかった。でも、開発室の中は静かだけど緊張感があり、スタッフの意気込みをヒシヒシと感じたのでありました。

特別に開発研究室の中を見せてもらいました

もちろんN64もあるけれど、ゲームの開発は専用のコンピュータでする

このゲームのコンセプトは、キャラクタを操作する楽しさを追求したアクションだ。それゆえ戦う相手となる敵モンスターも重要な要素。ちょっとカワイイモンスターばかりでなく、カメレオンより数倍大きな敵ボスも登場するらしいぞ。今までのゲームにない敵とのバトルにするとのことだ。

この大砲もモンスターなのかな？ 動くことはできないみたいだけど…

鎧をまとった騎士に追いかけられるカメレオン。ちょっと歯がたたないかな

長い舌をどう使う?
"カメレオン"舌づかいアイデア

舌づかいアイデア部門は、やはりかなり頭をひねらなくてはならなかったようで応募も少なめ。残念ながら今回はゲーム内で採用できるアイデアはなかったけど、目立った優秀作品をここで紹介。

舌をスプリングのようにしてジャンプするというアイデア(福岡県/四元隆宏)

舌をカギの形にするってところが不逆だった(大阪府/林絹子)

たくさんのアイデアを考えてくれました。絵が良いということで入賞(山口県/山本貴志)

空飛ぶ翼竜みたいな「ペロノドン」。ボスキャラになりそう(京都府/森祥次郎)

左が「電気ミミズ」、右が「カゲレオン」。絵がカワイイね(大阪府/尾崎晶人)

ステージの開発も進み内容も充実してきた

アクションがメインのこのゲームだが、ちゃんとアドベンチャー的な要素も組み込まれているみたい。ゲームの中にはいくつかのステージが存在して、ある条件を満たすとステージクリア、ストーリーが進んでいくことになるという。当然敵とのバトル以外にも、いろいろな謎解きをしていかなければならないようだぞ。

謎解きにも挑戦!?

やはりなにかの暗号なのか? カメレオンが熱心に壁を見ているみたいだけど

なにやらクリスタルのようなものを発見!

大砲から攻撃を受けたカメレオン。やはり衝撃はかなりのものみたいね

祭壇のような場所の横を走り抜ける!

いろいろな地形もできてきたステージ

NINTENDO64

奪われたひみつ道具を探しだし、魔王たちを封印せよ!!

妖精界と人間界を救えるのはこの5人だけだ!!

プレゼント1

正解者の中から抽選で豪華景品をプレゼント!

A賞(5名様)
NECパソコン
PC9821Cu13
(ドラえもんのスクリーンセーバー付き)

B賞(20名様)
カシオデジタルカメラQV-10A

問題

○に入る文字は何でしょうか?
エポック社から発売される
NINTENDO64初のドラえもんソフトのタイトル名は?
「○○えもん
のび太と3つの精霊石」

●応募方法　官製ハガキにあなたの住所、氏名、年齢、A賞・B賞のどちらをご希望かを明記の上、下記までお送り下さい。
●宛　先　〒111東京都台東区駒形1-12-3
エポック社「N64ドラえもん　Wキャンペーン」係まで
●締め切り　平成9年3月31日(月)
(当日消印有効)
◎当選者は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

Wキャンペーン
NINTENDO64専用ソフト
「ドラえもん
のび太と3つの精霊石」
発売記念

プレゼント2

商品の中に入っているアンケートハガキをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプカプカ浮かぶお部屋のインテリア、キャラクターバルーン「ドラえもん」をプレゼント!
●応募方法　商品の中に入っているアンケートハガキを送って下さい。
●締め切り　平成9年4月30日(水)(当日消印有効)
◎当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
たくさんのご応募をまってま~す。

幕張から有明へ　おもちゃの祭典がさらに楽しく――――●エポック社ブースは4-23です。
'97東京おもちゃショー　3月22日(土)23日(日)東京ビッグサイト

●ジャンル
3Dアクションゲーム
●プレイ人数
1~4人用

ドラえもん
のび太と3つの精霊石

●価　格　7,980円(税別)
●発売日　3月21日発売

〒111 東京都台東区駒形1-12-3
<お客様サービスセンター:0298-62-5225>

郵便局

もうすぐ新学期だね。今度の学年でキミはどんなことを勉強するのかな？

TIME TRAVEL

1978 ★体育

運動会の準備運動でもおなじみのラジオ体操は、昭和3年に始まった。
1978年8月1日発行
ラジオ体操50年記念
〈50年記念シンボルマーク〉

1981 ★音楽

小学校の音楽教育用の歌曲には、明治時代につくられたものも多い。
1981年3月10日発行
日本の歌シリーズ第9集
〈春がきた〉

1984 ★理科

気象衛星「ひまわり」からの情報で、天気は予想しやすくなった。
1984年6月1日発行
天気予報100年記念
〈気象衛星と天気図〉

1987 ★地理

水害の多い地域では、大規模な河川工事がたびたび行われてきた。
1987年8月7日発行
木曽三川近代治水100年記念〈木曽三川〉

1990 ★国語

漢字、かな、ローマ字など多くの文字を使う言語は世界でも珍しい。
1990年9月7日発行
国際識字年
〈「字」の文字にロゼッタストーンの輪郭〉

1991 ★歴史

遺跡の発掘調査からは、次々と新しい事実も発見されてきている。
1991年4月12日発行
ふるさと切手・佐賀県版
〈吉野ヶ里遺跡〉

1992 ★図画

授業以外でも、いろいろなコンクールへ積極的に参加してみよう。
1992年10月9日発行
第3回郵便切手デザインコンクール
〈ともだち〉

楽しみながら、勉強にも役立つ切手収集。この機会にもっと切手に注目してみよう。

ワクワク切手塾 レッスン8

切手は、いろいろな形で発行されるよ！

切手はそのデザインや目的などによって、いろんな形で発行される場合があるんだ。代表的なものを紹介しよう。

連刷切手

違う種類の切手を2枚以上つないで印刷したものを、連刷切手というんだ。これは2枚で1つの図柄になる連刷切手。

●近代河川制度100周年記念
1996年7月5日発行〈小野竹喬画「奥入瀬の渓流」〉

田型切手

4枚の切手が漢字の「田」の形につながったもの。各切手の種類が異なるものは、4種田型と呼ばれるよ。

●郵便切手の歩みシリーズ第5集
産業図案切手
1995年9月19日発行
〈茶摘み5円とUPU75年記念ポストの天使像ほか〉

小型シート

切手の保存や鑑賞などのために、特別につくられたシート。シート全体でも、美しいデザインになっているんだ。

●平成8年ふみの日小型シート
1996年7月23日発行
〈うまと手紙〉

己の記録に挑み続ける者たちがここに集う!

High Performance Technic

ハイ パフォーマンス テクニック

マリオカート64

全4ラウンドの戦いも終盤へ。
今回は、ピーチサーキットの走りを極めた10人を紹介する。

第3ラウンド ピーチサーキット

ぶっちぎりの1位は大阪府の塩入徹クン

ベストタイム	ベストラップ
02'27"83	00'49"20

今回の結果発表を行うまえに、みんなに断っておくことがある。それは、今号110ページで紹介している「ジュゲムによるショートカット」を使った記録は、すべて非公式な記録とし、集計に含めない、ということだ。これはなぜかというと、「ジュゲムによるショートカット」を使った場合、その記録をリプレイできないためだ。前号でも紹介したが、編集部ではショートカットについて、リプレイが可能であるもののみを正規のテクニックと認めているからだ。

さて、今回の戦いを勝ち抜いた上位10名は左の表のとおり。そして1位は、大阪府の塩入徹クンだ。彼の走りっぷりを、次のページであますところなく再現しよう。

左のページで誌上リプレイ敢行!

入賞おめでとう! 第3ラウンド・1位~10位までのプロフィール

順位	出身地/名前	ベストタイム/ベストラップ	使用キャラ	獲得ポイント	編集部コメント
1位	大阪府/塩入徹クン	02'27"83/00'49"20	キノピオ	30	安定感のある走りで、今回ただ1人2分27秒台をたたき出している。まさしく最速の男だ
2位	福井県/上坂誠クン	02'28"09/00'49"30	キノピオ	23	自己ベスト更新のたびに、ビデオを送ってくれた上坂クン。かなり走り込んでいるね
3位	神奈川県/吉村深翠クン	02'28"27/00'49"27	ヨッシー	18	ヘアピン(大)でのショートカットがとてもクイック! イケてる走りを披露してくれた
4位	千葉県/西村健クン	02'28"60/00'49"38	ヨッシー	14	ヘアピン(小)のあとでミニターボをかけていたなら、もっとラップタイムは縮んだハズ
5位	山口県/苗井義和クン	02'28"67/00'49"43	ピーチ	11	今回唯一のピーチ使い、苗井クン。ド迫力の走りで、おてんば姫ぶりを発揮していたぞ
6位	埼玉県/柳井宏之クン	02'28"70/00'49"42	キノピオ	8	まとまった走りに、実力がかいま見える。もっとインを攻められれば、タイム短縮は確実
7位	神奈川県/大久保哲クン	02'28"81/00'49"53	キノピオ	6	第2ラウンド・マリオサーキットの覇者再び。連続入賞に、惜しみない拍手を送りたい
8位	福岡県/上村享央クン	02'28"93/00'49"43	キノピオ	4	ラップごとのタイムのバラつきがなかったら、もっと上をねらえただろう。次回に期待!
9位	神奈川県/三須健太郎クン	02'28"94/00'49"53	キノピオ	3	第1ラウンド、ルイージサーキット2位の実力者が見参。迫力あるドリフトは健在だ
10位	群馬県/山岸康志クン	02'29"11/00'49"45	ヨッシー	2	荒削りな走りが目立つとはいえ、基本はできていると見た。さらなる精進を期待する!

ポイントランキング

ここまでの順位発表 そして次号、ついに総合優勝者が決定だ

ハイパフォーマンステクニック『マリオカート64』は、全4ラウンドの総合ポイント制。各ラウンドの1位~10位に所定のポイントが与えられ、第4ラウンドの終了後にポイントを累計する方式だ。なお、各順位ごとのポイントについては左上の表を見てほしい。

それでは、累計ランキングの動向を見てみよう。左の表に示したとおり、ついに単独のランキング1位が登場したぞ。大久保哲クンが第2・第3ラウンドで、連続してポイントを獲得。その結果、2位の宮本忠明クンと塩入徹クンを6ポイント引き離した形となった。ただし第4ラウンドのポイントの行方いかんでは、逆転優勝もおおいにあるだろう。特に、現時点ですでに20ポイント以上を獲得している面々には、そのチャンスが強く残されている。果たして、次回の開催コース「ヒュ~ドロいけ」を制して、総合優勝の座を勝ち取るのはだれか!? 次号に注目!

第3ラウンド終了時点でのランキングリスト

順位	出身地/名前	獲得ポイント	順位	出身地/名前	獲得ポイント	順位	出身地/名前	獲得ポイント
1位	神奈川県/大久保哲クン	36	10位	三重県/小西優司クン	14	19位	新潟県/太田直哉クン	6
2位	埼玉県/宮本忠明クン	30	10位	千葉県/西村健クン	14	22位	東京都/和田秀雄クン	4
2位	大阪府/塩入徹クン	30	13位	広島県/美藤能克クン	11	22位	福岡県/上村享央クン	4
4位	神奈川県/三須健太郎クン	26	13位	埼玉県/広江祐太クン	11	24位	東京都/佐藤一隆クン	3
5位	愛知県/中川裕クン	23	13位	山口県/苗井義和クン	11	24位	千葉県/中田直樹クン	3
5位	福井県/上坂誠クン	23	16位	岡山県/清水直樹クン	8	26位	愛知県/平山豊隆クン	2
7位	宮城県/阿部光クン	18	16位	福岡県/片渕孝一クン	8	26位	東京都/石原邦明クン	2
7位	東京都/君塚龍喜クン	18	16位	埼玉県/柳井宏之クン	8	26位	群馬県/山岸康志クン	2
7位	神奈川県/吉村深翠クン	18	19位	大阪府/武中誠クン	6			
10位	岡山県/萬成護クン	14	19位	茨城県/平井健夫クン	6			

誌上リプレイ
塩入クンの走りにテクニックを学ぶ タイム短縮重視の走行ラインを見よ

ここからは、今回の戦いを制した、塩入クンの走りを再現するぞ。各エリアでわざとコースアウトして、タイム短縮重視のラインを取っているのが特徴。なお、下にあげた各エリアの番号は、コース全体図の番号に対応させたものだ。

①ヘアピン(小)
コースをあえて無視しミニターボを生かす

コーナーへの進入直前までにドリフトを3段階にして、コースアウトと共にミニターボを使い、土手をショートカット。この方法で、スピードの低下を防いでいる。コース復帰時にもミニターボを使用。

イン側の土手をショートカット

ミニターボを1発使ったら、乗ったスピードを生かして、一気に土手を飛び越える。コース復帰でも、再びミニターボを決めている

ピーチサーキット・コース全体図

②ヘアピン(大)
ダッシュキノコの使い所はここだ!

ここでは、イン側の壁ギリギリをショートカットして、積極的にタイム短縮を図っている。ミニターボとダッシュキノコを使い芝生へ進入。そして、右手の壁を通過した直後に、ミニターボを発動&Rトリガージャンプを行い、さらに右側に切り込むように走行。芝生からの脱出もミニターボを使っている。

芝生へ突っ込む

ミニターボとダッシュキノコをここで使い、ここからショートカット開始

ドリフトを維持しつつ、イン側の壁ギリギリを通過

壁を通り越したら、Rトリガージャンプで姿勢制御

ドリフトを3段階めまで上げ、コース復帰時にミニターボ全開!

③複合コーナー
コースアウト厳禁ミニターボを連発

大ジャンプのあとの着地では、Rトリガーを使ってカートがはねないように抑えている。次の左コーナーでは、ミニターボをすばやく2連発。続く右〜左のコーナーではムリにミニターボを決めず、Rトリガージャンプでカートの向きを変えている。しかもこれをきっかけにドリフトを決め、コースのインを沿うように走っているのだ。

ジャンプ後の着地を、Rトリガーを使ってやわらげたら…

一瞬で決める! ミニターボ×2

そのあとの左コーナーでミニターボを2連発。上の位置が、ミニターボ発動の各ポイントだ

続くコーナーでは、Rトリガージャンプでカートを制御

④最終コーナー近辺
ドリフトを使って、ハイスピードを保つ

きつい右コーナーの切り返しは、カートを右側の芝生に落とす感じでわざとコースアウト。そしてすぐにコースへ復帰するのだが、ここでミニターボを1発使ってスピードをかせいでいる。このあとの最終コーナーへは、カートをインに寄せつつドリフトを開始して、ミニターボ発動!

この位置で、わざとカートを右側にコースアウトさせて…

すぐにコースへ復帰。右側にハンドルを切りつつミニターボ

最終コーナーでも、インをキープしてミニターボを発動させている

サテラビューステーション

Satellaview Station

どんどん豪華になるサウンドリンクのラインナップ！

4月から番組の時間帯が変わって、ゴールデンタイムの19時からが新作サウンドリンク。第1弾は『ゼルダの伝説』。再放送は『BS探偵倶楽部』などが用意されているぞ！

『BSゼルダの伝説』いよいよ放送

BSゼルダの伝説 〜古代の石盤〜

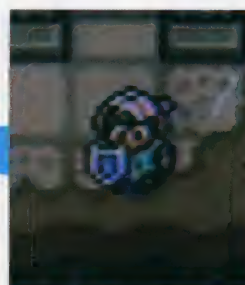
音声連動（4月放送予定）

BSぼく・わたしがゼルダ姫救出の旅へ

以前の『BSゼルダの伝説』1作目は、ディスク版がベースのお話だったが、今回放送される『BSゼルダの伝説』はSFC版がベースになっている。主人公はリンクではなく、BSぼく・わたしというサテラビューオリジナルのキャラ（自分の名前を入力できる）が活躍するのだ。3月30日の19：00からゼルダ姫救出の旅が始まる。『BSゼルダの伝説』から新作サウンドリンクの放送時間が、従来までの18：00から、19：00に変更になるので注意しよう。

ついにSFC版がベースの「BSゼルダ」が遊べるようになるのだっ！

主人公はリンクじゃない！

よく見るとリンクではないことが判明

この男の子がBSぼくなのだ

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な、サテラビューセットは店頭にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

各話ごとの目標を時間内にクリアしろ

全4話じたての『BSゼルダの伝説』は、各話ごとに石盤やアイテムを取るといった目標が設定されている。1時間という限られた時間内に、これらの目標クリアを目指すのだ。

ダンジョンはリニューアルの予定だ

SFC版おなじみのマップ画面もあるぞ

今日の目標は石盤を2枚集めること

"制作快調！"のアフレコ現場に潜入

『BSゼルダの伝説』はサウンドリンクゲームなので、キャラがしゃべってくれる。ゼルダ姫の声はどんな人がやるのかな？と思ったキミ、聞いて驚け！ナント、"國府田マリ子"サンだ！　記事担当者は、アフレコ現場に潜入して実際の声を聞いたが、ゼルダ姫のイメージにピッタリ。ガノンの魔の手から必ず救出してあげよう。

登場人物は結構しゃべったりするぞ

ゼルダ姫といえば國府田マリ子サンだ

ゼルダ姫は後半に活躍する予定。楽しみだネ

大好評の『BS探偵倶楽部』、おもしろかったかな? 聞き逃してしまった人や、納得のいかなかった人は再放送で満足のいく捜査をしよう。見つけられなかった手がかりが結構あると思うので、ちょっとだけ紹介するぞ。

何回も同じ場所を調べていると…!?

隠されたポイントでセリフが変わる

隠されたポイントを見つけると、セリフが変化する人物がいる。例を挙げれば、警察署署長の佐久間。彼は、中編の冒頭の幽牙堂で、血痕を発見しておけば、セリフが変わるぞ。やり残しのない捜査をすれば、物語をより詳しく知ることができる。捜査のコツをつかんでおけば続編の予習にもなるだろう。

佐久間署長のセリフに変化があらわれたぞ

サテラっ子くらぶ

さすがに『BS探偵倶楽部』はサテラビューで放送!の反響は大きかった。アンケートハガキに書かれた読者の叫びを一部紹介するぞ。

●『BS探偵倶楽部』をやるためだけにサテラビューを買おうかどうか、本気で悩んでいます。

●『64探偵倶楽部』として復活して欲しい。でも、ポリゴンはイヤ。

●思い出の作品をプレイできるとは、サテラビューを買ったかいがありました。

このコーナーへの意見、要望は官製ハガキで下記のあて先へ応募してくれ。

イラストを紹介だ!(福井県/天夢)

プレゼントコーナー

声優サンのサインをドサッとプレゼント

サウンドリンク出演者のサインを各3部ずつプレゼントするぞ。

★あて先:〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部「サテラビュー」係まで。

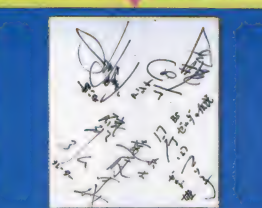
★住所、氏名、年齢、電話番号、どのサインが欲しいかを必ず明記。

★締め切り:3月21日消印有効

★当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

國府田マリ子サンのサイン色紙

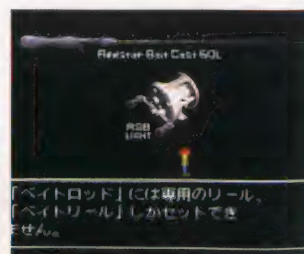
“愛”のこもった色紙を3名様に

『BSゼルダ』サイン色紙

こちらも3名様に寄せ書き風色紙

『BSイーハトーヴォ』サイン入り台本

出演者のサイン入り台本を3名様

2月21日に発売された『糸井重里のバス釣りNo.1』の対応データが早くも受信できる。予定されている内容は『週刊バス釣りNo.1マガジン』というもので、バス釣りに関する情報などを教えてくれるぞ。週刊ということで、内容は毎週日曜日に更新される。釣り好きにとっては実際の釣り雑誌のように、毎週内容をチェックするだけでも楽しいハズ。放送日程だが、すでに3月2日から放送は開始されている。時間は毎日12:30〜13:00、22:30〜23:00。このデータは『糸井重里のバス釣りNo.1』がないと見られないので注意。

大きなバスが釣れるポイントの情報があると、初心者はさらにウレシイ

釣り道具の使い方を教えてくれると、初心者にはありがたいネ

スーパーファミコン放送番組表

3月9日〜15日	時間	3月16日〜22日
00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1 対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1 対応データ
00 ゼルダの伝説 30 F-ZERO	13	00 F-ZERO 30 ゼルダの伝説
00 DARIUSFORCE 30 SPACE INVADERS	14	00 エストポリス伝記 30 DARIUSFORCE
00 CAMELTRY 30 大爆笑人生劇場	15	00 SPACE INVADER 30 CAMELTRY
00 SONIC BLASTMAN 30 エストポリス伝記	16	00 大爆笑人生劇場 30 SONIC BLASTMAN
00 BS F-ZEROグランプリ 第2週 ※日曜のみ、00より裕木奈江のGE-MUの壺。20よりゲーム虎の超大穴	17	00 BS F-ZEROグランプリ 第3週 ※日曜のみ、00より裕木奈江のGE-MUの壺。20よりゲーム虎の超大穴
00 BS イーハトヴォ物語 第二夜 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BS イーハトヴォ物語 第三夜 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 実戦パチスロ必勝法/TWIN 30 SPACE INVADER	19	00 エストポリス伝記 30 DARIUSFORCE
00 CAMELTRY 30 大爆笑人生劇場	20	00 SPACE INVADER 30 CAMELTRY
00 ゼルダの伝説 30 F-ZERO	21	00 F-ZERO 30 ゼルダの伝説
00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1 対応データ	22	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1 対応データ
00 SONIC BLASTMAN 30 エストポリス伝記	23	00 大爆笑人生劇場 30 SONIC BLASTMAN
00 DARIUSFORCE	24	00 エストポリス伝記

2月25日の深夜〜4月12日の深夜は「食」のため放送休止

床下サテラビュー 今号で紹介するはずだった例の大会は、巨大な陰謀により掲載不可能(怒)に。番組を聞いた人は結果を知っているよね。とりあえず担当者は1回戦敗退でした。そのかわり國府田マリ子サンの取材に行くことができてウレシかったりする。國府田サン、実はSFCの『ゼルダ』をクリアしていたりするんだな、これが。

RGB MANIAC

リニューアルと共に編も変わりました。よろしくね！

キャラコン結果発表

2カ月にわたったキャラコンも、ついに結果発表となりました！ 今回は前回（ちょうど1年ぐらい前）と違ってRPGのみというジャンル制限がなかったせいで、票がわれる、われる。とはいっても、やっぱりRPGが多かったけどね。で、結果はというと、1位は前号の結果と大きく変わってなんと、チェスターでした！ これは2人の熱烈なファンのがんばりが大きかったね。思い当たる人、手を挙げましょう。そう、あなたです(笑)。

2位と3位は前回のキャラコンでも1、2フィニッシュを飾った『聖剣3』の2人。さすが！ といった結果かな？ でも前回1位だったアーチェは9位というちょっと意外な結果でした。そうそう、今回は10位までしか発表できなかったけど、次号では全ランキング（すごい数だけど）を発表する予定です。どうぞ、お楽しみに！

No.1はチェスター（テイルズ オブ ファンタジア）に決定!!

（神奈川県／神堂龍樹）

（神奈川県／柳紫苑）

No.2リース（聖剣伝説3）

（大阪府／こおの英治）

（大分県／翼しさり）

ゲーム別集計結果

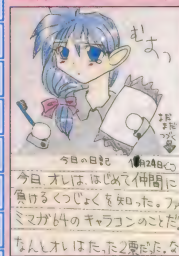
順位	ゲーム名	ポイント
1	聖剣伝説3	472
2	テイルズ オブ ファンタジア	365
3	スターオーシャン	313
4	ロマンシング サ・ガ3	140
5	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	114
6	ファイナルファンタジーVI	78
7	スーパーマリオワールド	49
8	魔装機神	42
9	ファイナルファンタジーV	33
10	ワンダープロジェクトJ2	31

キャラクタ別集計結果

順位	キャラクタ名（ゲーム名）	ポイント
1	チェスター（テイルズ オブ ファンタジア）	219
2	リース（聖剣伝説3）	162
3	ホークアイ（聖剣伝説3）	152
4	アシュレイ（スターオーシャン）	84
5	カタリナ（ロマンシング サ・ガ3）	83
6	イリア（スターオーシャン）	61
7	ティニーク（スターオーシャン）	52
8	デュラン（聖剣伝説3）	48
9	アーチェ（テイルズ オブ ファンタジア）	46
10	ラティ（スターオーシャン）	40

愛のキャラコンギャラリー

今回でキャラコンも無事終了。その記念ということで、投票おハガキのなかからアツ～いメッセージのつまったイラストを紹介します。

歯ミガキラティがすねててカワイイっ（宮城県／ひろヒロ比呂）

そーなんだよね、主人公なのにね（千葉県／睦月とう）

残念！ ランキングには届かず（神奈川県／翔以衣奈）

『F・FIV』のなかではこのキャラが一番でした（新潟県／白涼くらげ）

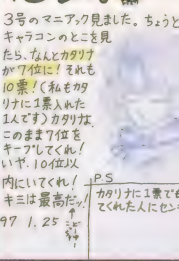
イラストは、多いけど（東京都／ゆうきりょう）

これだけアクの強いキャラだっけ？ なんかスゴいです（宮城県／太郎）

感動。

3号のマニアック見ました。ちょうどキャラコンのとこを見たら、なんとカタリナが7位に！ それも10票！（私もカタリナに1票入れた1人です）カタリナ、このまま7位をキープしてくれ！ いや、10位以内にいてくれ！ キミは最高だッ！

97 1.25

P.S カタリナに1票でも入れてくれた人にセンキュー！

編もスキなんだけどな、カタリナ（栃木県／ワルキューレ星夜）

このおハガキとは違う結果になっちゃいました（東京都／草薙聖哉）

あの口調が？（新潟県／游星月夜）

言われてみれば、イラストにミントがいない…（石川県／このは）

【床下マニアック】 PSのゲームのイラストって描いていーんですか？ やっぱダメ？ OKだったらうれしい♡ ダメだったらアキラメル…（神奈川県／Sea） 編残念ながら、任天堂のハード（FC、SFC、GB、VB、N64）以外のゲームはダメってことで…。いちおうファミマガ64って名前だし。新たなコーナーを作ったら実現できるかも。

いきなりファンコール

投稿者応援コーナー

好きな投稿者にファンコールを送ってもらうコーナーが始まりま〜す。スペースの都合上、はしょってるとこもあるけど許してね。

♠僕は河田浩平さんのファンです。それだけでなく尊敬しています。あなた様が投稿のきっかけを僕に与えてくださったからです。かつてRGBマニアックを沸かせた『紅蓮の魔導士中年説』。これを見て、「僕は絵がダメでも立派な文があるじゃないか」と思った。そしてこれに習って作られたのが"科学で解明"シリーズなのです。こんな小難しいネタで大丈夫かと思ったけれど、載りました。感激。お互い非難ゴーゴーの身ですが、ツッコミは続けていきましょう。文字ネタを広めるべく。（岐阜県／ADONマスター）

♠蒼月ひかる様。私はあなたのファンです。きっかけは№13に載ってた「フィア」。思わずクラッと心が動きましたね(笑)。昔のファミマガをひっぱりだして、あなたの作品を再チェックしたんですけど、色使いが絶妙っすね！　同じ愛知県民でよかったと思う今日このごろです。これからも投稿しつづけてください。（愛知県／クラフト）

◎（宮城県／そーさい2）

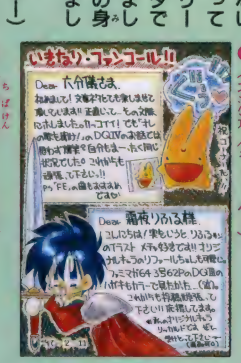
◎（神奈川県／たぬき）

◎（大阪府／七瀬優羽）

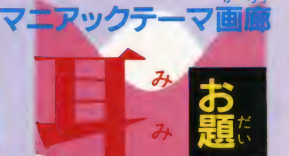
◎（千葉県／らーりむる）

◎（北海道／ギャッパー）

◎（三重県／自然育ち）

マニアックテーマ画廊

お題がシンプルだったせいか、いろんな受け取りかたをしてくれた人が多かったかな。

◎実はあの耳も装備の一部だったりしてね（大分県／北斗アリス）

◎耳で聞こえるもの＝音楽という考えでこうなったんだって（愛知県／めっきー）

◎これが原因でミリーに怒られたりするわけなんだよね（兵庫県／るみナリエ）

◎猫ミミ好きの編集部Yさん大喜び（栃木県／玩具BOX）

◎このへんのネタが今回一番多かったんだよね（埼玉県／ぶたまん）

◎「聖剣3」キャラの耳には問題が多い…（千葉県／木星樹氷）

◎ガウってホントに人間なのかな？（北海道／幻想舞）

◎ヘンな言霊…。昔やった、言霊コンテストにもいっぱいあったなぁ（東京都／るーみ）

◎なんだかユリアンがいい性格になっちゃってます（神奈川県／大野愛）

◎エルフの耳がこういう形になったのはディードがもとだとか（青森県／丸掘彩文）

◎ケヴィンがまんま、犬って感じですけど（東京都／ゲーマー娘）

♠RGBマニアックのRGBって何ですか？（神奈川県／ハイトップ）◎RGBはそれぞれ赤、緑、青を表してます。もともとは前身にRPGマニアックっていうカラーページがあって、白黒になって、再びカラーに返り咲いたという歴史があります。そのときに、2度と白黒に戻らないように…という願いでこの名前になりました。

マニアック画廊（がろう）
紳士淑女の社交場

今号の最高値

○クララも歌がうまい？（徳島県／ぱどなしゅり）

○新しい組み合わせだねー（岩手県／いーぷる）

○シロちゃんがイジワルなんだよね（宮城県／聖霊）

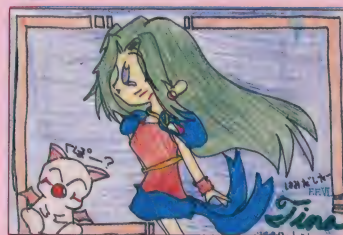
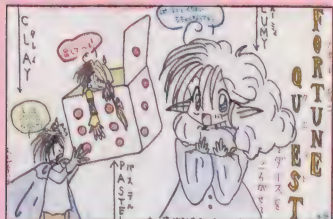
○変身したときのティナが好き（富山県／ゆきだるまん）

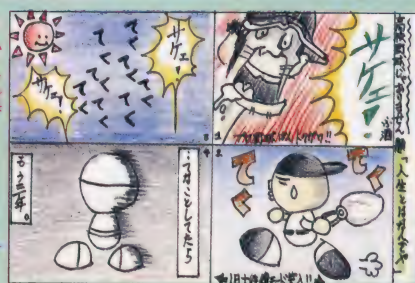
○県の違う人同士の合作って珍しいかも（愛知県／めっきー＆神奈川県／紅桐かるま）

○魔法を唱えようとしてるの？　物憂げな表情が○です（千葉県／多田かんな）

○今年は東京のほうは雪、降らなかったな（兵庫県／汚泥蓮実）

○歌舞伎でこーいうセリフがあるって話です（北海道／成田屋贔屓）

4コマニアック
気になるゲームにつっこみ三昧

今号のザブトン！

○いいよねー、こういう4コマ。こういうシュールな作品を求めてます（静岡県／ロンドンビープ）

○ジョゼットはかなり人間らしく成長したみたい…ってホントか？（北海道／設楽ゆい）

○だいたい見当がつきそうなモンだと思うけど（熊本県／長月淳）

○開けたら開けたでハチミツって飲みにくそうだし（滋賀県／月剣）

○このネタを見て、ブラジャーハンターの…とかいう話を思ってしまった（秋田県／ばらさ）

心の一本
これだけはゆずれないっ！

自分にはこれしかない！　というゲームを紹介してもらうコーナーです。でも、何本でもOK。

♡心の一本といえば、'88年に発売されたFCソフト『サラダの国のトマト姫』です。小学生の時、どうしてもほしくて買ってもらったソフトです。カボチャ大王にさらわれたトマト姫を救うために、キュウリ戦士と柿っ八が冒険するゲームで、キャラクタはサラダの国だけあって野菜や果物たち（唯一、リサさんという美人な女性が出ます）。敵に遭ったときの戦闘方法は〝あっち向いてホイ！〟。単純なようで、負けると意外とくやしいものです。途中の迷路がかなり難しく、クリアするのに苦労しました。でも、字も大きく見やすいし、キャラクタもかわいくて、好きなゲームでした（SFCでリメイクしたら絶対に買うのに…）。昔、このゲームを知っている友人が1人いましたが、誰か知っている人いませんか？（愛知県／M&M）

㊙残念ながら㊙はゲームタイトルくらいしか知らないけど、編集部内には2人いました。このゲームの名前って、すごいインパクトあるよねー。とくに「柿っ八」ってのが気に入ってしまった。

♡一時期48Mということと、開発チームが同じということで(?)『テ○ルズ』と比較されていた気がする『スターオーシャン』。個人的にこのゲームは〝集める・探す楽しみ〟があると思います。アイテムを全部集めるのはさすがに無理だけど。全キャラの好物を探したり、カスタマイズの武器（?）を探したりなど。でも一番の〝集める・探す楽しみ〟は、サウンドプレイヤーですね。ゲーム中に一度聞いた曲・効果音じゃなきゃ聞けないので、全部聞けるようにがんばってます。ロニキスの魔法はどこにあるんだろう（個人的）。…でも、一番の魅力はア[illegible]レイですね。（東京都／こたつや）

㊙サウンドプレイヤーを完全制覇した人っているんだろーか？　ラスボス戦ではボスが結構しゃべるらしくって、速攻で倒すと全てのしゃべりが聞けなくなるって、エニックスの広報Sさんが言ってました。ヨユーを持って倒すってのもなかなか難しいと思うけどねー。

○このソフトって今じゃなかなか売ってない…（岡山県／黒子走り）

NO.3のM.Mさんへ
僕も同意見です。イーハトーヴォ物語って、とてもイイですよねー。と、言っても僕は[illegible]サテラビューで知ったんですけどね。でも、アレはすごい物語ですよね。言葉や文章では語りつくせない物があります。僕も一度、銀河鉄道に乗ってみたいですよ。そしてイーハトーヴォを旅してみたい[illegible]それとまた賢さんに逢えるといいですね。銀河鉄道の夜に…。
by 黒子走り

【床下マニアック】　♨イラストに墨汁を使ったらやばいですか？（広島県／ティキ）㊙別にやばくはないけど（笑）。でも墨汁は、乾いたあとでも紙にくっついちゃうことがあるから、封筒でイラストを何枚も重ねて送るときには気をつけようね。あと、熱に弱くて、夏になると腐っちゃう場合も（スゴくくさい）。涼しいところに置くといいよ。

⊙この2人がくっついちゃう話があってもいいよね（千葉県／ラティ）

⊙その日暮らしってのも結構いいモンですよ、ええ（青森県／野々崎ちはる）

⊙こんな状況なら一年中春みたいな気分になれるよね（東京都／白妙開耶）

⊙これってどうやって描いたの？（新潟県／ろっしぃ）

⊙ケフカ…みょーになつかしい気がする（山形県／FALCON）

⊙冬は月や星がすごくきれいに見えるって知ってた？（東京都／千愛）

⊙もしや『聖剣』の続編もPSなのでは…（滋賀県／蒼霧俺飛）

⊙もう新作の「イース」って出ないのかな（愛知県／細流りんね）

⊙これってキャラコンのほうが似合ってたね（東京都／えーすけ）

⊙口から血、流してるし。でもあんまりコワくないかも（群馬県／破壊神FX）

おハガキ マニアの園

読者様交流の場

いきなりですが、愛媛県のあおみどり良太さん、チヨコありがとね。先代㊞や編集部のみんなでおいしくいただきました。ではおハガキにゴー！

☆前にかくれ投稿者（笑）の話がありましたが、私は親には隠してません。友達にはなんとなくいやだったので隠していましたが、この前バレました…。初めて載ってハッピーとか、うかれている時に「投稿した？」と一言。シラをきりとーせずに…（汗）。まずはじめに絵柄でバレ、県名でバレ、ペンネームでバレたそーな。でも、その友達にも投稿するよう広めておきました♡　Pちゃん見てるかい？（神奈川県／ハイトップ）

㊞その気持ち、ちょっとわかるかな。やっぱちょっとハズかしいよね。何てゆーか、自分の秘密みたいなことだし。でも、それでPちゃんと、もっと仲良くなれたってことでしょ？

☆この前友人に『F・FV』の主人公の名前を〝ごはんつぶ〟にした、と言ったら大爆笑されました。ただなにげなくつけてみただけなのに。みなサンはどんなのつけるんでしょう？　ふつうの、もとからついている名前？　じゃー『DQ』シリーズは？　すげー知りたいデス。（徳島県／のり）

㊞なにげなくそんな名前がついちゃうってのがスゴい。ちなみに㊞は、『ワルキューレの伝説』っていうゲームが好きだったから、主人公の名前は〝わるきゅ〟にすることが多いねー。あと、仲間のキャラには、その時に好きなゲームのキャラの名前をつけたりするかな。

昔聞いた話では、キライな友達の名前をつけて、わざとそのキャラを攻撃してイジめたりする人もいるとか…。くれぐれもマネしないよーにね。

☆最近のゲーム業界はあわただしいですね。エニックスの一件に続き、今度はセガとバンダイが合併ですか。この先ゲーム業界はどうなっていくのでしょうか。私個人としては、良質のゲームを提供してくだされば、何も文句は申しませんが…。それにしても、合併後の会社名が「セガバンダイ」ですか…。「井上陽水奥田民夫」に続く〝そのまんまやがな〟な名前ですよね。誰か1人くらい「その名前はちょっと…」という人はいなかったのでしょうか。（群馬県／浜本みん）

㊞確かに…。あの名前はないよね。セガのゲームを立ち上げたときに、よく「セ〜ガ〜♪」って音が流れたけど、今度からは「セガバンダ〜イ♪」とか言うんでしょうか？　くっ苦しい…。ちなみに編集部内では「センダイ」とか呼ばれてます。

☆いやいや、みなさんとても絵がうまくてうらやましいです。さてさて、私はヘタながらも『F・FVI』の10年後をマンガにして描いています。内容は『VI』のキャラの子供たちが、活躍するというものです。本当はロックとティナをくっつけたかったけど、物語の内容からロックとセリス…エドガーとリムル、まぁワケありでセッツァーとマリア（オペラの人）、カイエンとローラ（手紙の人）、ガウは適当にアンナという女の子。ちなみにティーンとカタリーナの子供もがんばっています。『VI』ファンのみなさま、勝手ながら、すいません。（茨城県／アプリコット）

㊞1・2号の〔汚れ〕みるくさんのゲーム小説に続いて〔汚れ〕ンガだね。完成したら（もうし〔汚れ〕）今度見せてほしいな。

⊙回し合格って？　エスカレーター式みたいなの？（奈良県／春日彩実）

⊙フツー考えるでしょ。ドラえもんでもいいけど（徳島県／霜夜りふる）

⊙開発元は『ジェリーボーイ』と同じゲームフリークだし（徳島県／岸河あき）

あて先はこちらっ！

リニューアルどうだった？　各コーナーは今までどおり続きますのでよろしく！　で、7号テーマ画廊のお題は「制服」で締め切りをちょっとのばして3月23日に。8号のお題は「わき役万歳」で締め切りを4月20日にします。あて先は〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIMファミマガ64編集部　RGBマニアック係の各コーナーまで。

⊙住所のほかにも誤字に気を付けよーね（宮城県／桐生成爆発）

【床下マニアック】

♨そもそも㊞さんは男ですか？　女ですか？　また、マニアック以外ではどんな仕事をしていますか？（東京都／こたつや）

㊞とりあえず先代も含めて秘密ってことで…。仕事はまぁ、いろいろやってます。先代は今とっても忙しいみたいだけど。

超ウルトラ技

CHO-ULTRA TECHNIC

『マリオカート64』の新ショートカットは、コースの約5分の2も短縮できる荒技だ。

ニンテンドウ64 金

ジュゲムでショートカット

マリオカート64

愛知県／プコピッチクン

ピーチサーキットとフラッペスノーランドのタイムアタックに、ジュゲムによるコース復帰を利用したショートカットがあった。ただしこれらの技を使った場合、リプレイおよびゴーストのセーブはできないぞ。

ピーチサーキット

左のコースマップの❶の地点でダッシュキノコを使い、矢印の方向へジャンプしてわざとコースアウトしよう。するとコース復帰が❷の地点となり、大幅なショートカットができる。

⇧❶の地点でわざとコースアウトすると、❷の地点に復帰する

⇧川岸で、ダッシュキノコとRトリガージャンプを使ってコースアウトしよう。するとダッシュゾーンの直前に復帰するのだ

フラッペスノーランド

コース中盤にある、川を越える坂道の手前でダッシュキノコを使ってジャンプする。このあとわざとコースアウトして、左のコースマップに示した矢印の方向へ直進しよう。するとコース復帰のポイントが、なぜかゴール直前になってしまうのだ。これで、1周あたり約7秒のタイム短縮ができるぞ。

⇧矢印の方向にわざとコースアウトして、そのまま直進しよう

⇧川を越える坂道で、ダッシュキノコとRトリガージャンプでコースの左側へ跳ぶ。そのまま直進すると、ジュゲムがゴールへ連れていってくれる

技彦のMiniサポート

フラッペスノーランドの謎

フラッペスノーランドでは、わざとコースアウトすることで、ショートカットするほかにもヘンな場所へ行くことができるのです。ここではそれらを一気に紹介しますね。

左のコースアウトルート一覧を見てください。上で紹介している技と同じ地点からジャンプして❶の地点に行くと、一度水に落ちたあと、ジュゲムにつり上げられて次の周回に入ります。同じようにして❷の地点に行くと、ジュゲムにつり上げられたあとでなぜか水の中に落ちて、そのまま抜けられなくなり、あとはリトライするしかなくなります。

また、❸の地点に行くと、ジュゲムにつり上げられてゴール直前へ行けますが、周回はカウントされずに同じ周をやり直すことになるのです。

コースアウトルート一覧

③ ② ①

ニンテンドウ64 銅

隠し選手作成法

超空間ナイター プロ野球キング
東京都／入賞オメデトウクン

隠し選手が作れるウル技を、18人分一気に紹介だ。

エディットモードで、左の表に示したとおりに名前、投球、打席、背番号を入力しよう。表中の□は1マス空けることを意味している。すると「盛大な拍手をお願いします」というアナウンスが入り、それぞれ表に示した適性と特徴を持った隠し選手が完成するぞ。これらの選手は、足だけが飛び抜けて速い、というような個性的な能力を持つ。さらに、この技で作った選手が打席に入ったりマウンドに登ったりすると、観客から盛大な拍手と歓声が上がるのだ。

これは「カ□オ□リ」を入力した場合。所定の背番号である、71を入力して完成だ

この選手の能力を調べてみた。ナックルを投げられることがわかるね

隠し選手一覧表

名前	投球	打席	背番号	適性	特徴
カ□オ□リ	右	右	71	リリーフ	ナックルを投球できる
テ□ル□ヨ	左	左	51	リリーフ	SFFを投球できる
コ□ブ	右	右	18	先発	MFBを投球できる
ひ□げ	左	右	59	先発	5種類の変化球を投球できる
大比良	右	左	21	外野	肩とミートが最高ランク
ホッシ□□ー	左	右	63	外野	走力が最高ランク
フカッサ	左	スイッチ	25	外野	肩とパワーが最高ランク
ズ□ン	右	左	28	外野	肩が最高ランク
K□I□T	左	スイッチ	20	外野	肩と外野適性が最高ランク
まじん	右	右	86	外野	走力が最高ランク
K.KID	右	スイッチ	11	内野	走力が最高ランク
□ミ□□ヤ	右	右	24	捕手	走力が最高ランク
DADA	左	左	10	捕手	走力が最高ランク
BEE＊ハセ	左	スイッチ	69	内野	走力が最高ランク
シ□ミ□ー	左	左	5	内野	走力が最高ランク
□ダ□イ	右	左	4	リリーフ	投球速度が最高ランク
オギャギャ	左	右	12	リリーフ	投球速度が最高ランク
コンキチ	右	スイッチ	84	リリーフ	投球速度が最高ランク

ニンテンドウ64 銅

対戦相手が増える

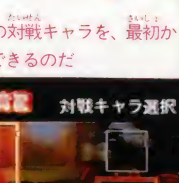
麻雀MASTER
広島県／仲野宏助クン

最初からすべての対戦キャラを選べるようになる、隠しコマンドを伝授しよう。

電源を入れてオープニングデモ画面に切り替わったら、タイトル画面になるまえに十字キーを使って、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に入力してから、スタートを押す。そのあとゲームを始めて、プライベートルームでフリー対戦を選び、麻雀荘の「九龍」へ行こう。すると、本来13人しか選択できないはずの対戦キャラが、最初から19人になっているのだ。

十字キーで上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと入力してからスタートを押す

この画面になったら、タイトル画面になるまえに右のコマンドを入力する

ゲームを始めたら、フリー対戦モードを選んで麻雀荘の「九龍」に行こう

強豪出現！

19人の対戦キャラを、最初から選択できるのだ

徳河天地(Tenchi Tokugawa) Age60
沈着冷静、温厚篤実な実業家・振らない麻雀をモットーに最強位に長期君臨する

ニンテンドウ64 銅

エンディングが始まる

麻雀MASTER
三重県／チョンボクン

ストーリーモードをクリアしたときのエンディングを、すぐに見ることができるすばらしいコマンドがあった。

電源を入れてオープニングデモ画面が始まったら、十字キーを使って、上、上、下、下、L、R、L、R、B、Aの順に入力してから、スタートを押そう。コマンドは、タイトル画面になるまえに入力すること。すると、最強位リーグ戦と全12種類のタイトル戦の両方を制覇したときに見られるエンディングが、いきなり始まるぞ。

オープニングデモが流れているあいだに、下のコマンドを入力しよう

十字キーで上、上、下、下、L、R、L、R、B、Aと入力してからスタートを押す

いきなり終わり

エンディングが見られる。シブい大人の雰囲気だ

みんなの伝言板

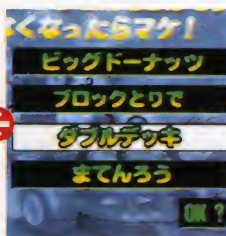
ドラゴンクエストIII ぜひモンスターを仲間にするシステムを導入してほしかった(静岡県/鈴木庸介クン・18歳)。**ドラゴンクエストV** モンスターを仲間にしないでクリア(ゲレゲレはのぞく)に成功。各キャラへの思い入れが深くなって、けっこう楽しめた(埼玉県/若松朋久クン・19歳)。**ドラゴンクエストVI** 小さなメダルが99枚しかない。もう最後なのに、見つからないんです。モンスターもなかなか仲間にならない…(広島県/近藤弘康クン・14歳)。**スターオーシャン** ダンナがハマリまくっている。先日、「おまえの料理のスキルレベルは、3くらいだな」と言うので、怒り狂って晩ごはんを作らなかった(千葉県/稲葉晴世さん・24歳)。

ニンテンドウ64 銅

止まるアカこうら

マリオカート64

岡山県/佐々木研信クン

あらかじめ本体にコントローラを2つつないでおく。次に、バトルゲームのダブルデッキを選んだら、アカこうらのアイテムを取る。そして相手のカートを、自分のカートがある場所の真下付近に位置させよう。ここでアカこうらを発射すると、普通なら相手のカートを追撃するはずのアカこうらが、なぜか相手のカートの真上の床に静止してしまうのだ。さらに、この状態で相手のカートが移動すると、アカこうらもそれに合わせてギクシャクと移動するぞ。

バトルゲームのマップセレクトで、ダブルデッキを選ぶ

自分のカートの真下付近に、相手のカートを位置させよう

止まった!?

ここでアカこうらを発射! 相手のカートにホーミングを開始したぞ

と思いきや、相手カートの真上の床で静止してしまった。何で?

ニンテンドウ64 銅

洞くつ内にワープ

マリオカート64

秋田県/イトウクン

タイムアタックで、ドンキージャングルパークを選ぶ。そしてコース中にあるつり橋の手前でダッシュキノコを使い、右側の斜面からジャンプしてわざとコースアウトしよう。するとジュゲムがコースへ復帰させてくれるのだが、外でつり上げられたはずなのに、なぜかその先にある洞くつの中に連れて行かれてしまうのだ。ただし、ラップタイムは普通に走ったときよりも遅くなるぞ。なお、通常つり橋から落ちた場合だと、カートはつり橋の手前に戻される。

この場所で、サクの外側へわざとコースアウトする

向こう岸のガケまで到達させるような感じで、ジャンプ

洞くつの中

するとなぜか、コース復帰がこんな場所になってしまうのだ

ちなみに通常は…

ふつうにつり橋から落ちた場合はここでコース復帰

ゲームボーイ 銅

CUSTOMの項目が増加

ぽけっとぷよぷよ通

東京都/え〜すけクン

モード選択画面で「おぷしょん」にカーソルを合わせて、Ⓐと Ⓑを押し続けよう。すると、オプション画面のCUSTOMの項目に、RULE LOCKとSPECIAL CUSTOMが増えるぞ。このうち、RULE LOCKの数字を変えてから「ふたりでぷよぷよ」を始めると、選んだ数字によって異なるルールでプレイできる。また、SPECIAL CUSTOMでは、対戦するCPUキャラを33人のなかから選べる。さらにゲームボーイの場合は、通信機能も設定できるようになる。この項目をOFFにすると、ゲームボーイ1台でCPU相手に「ふたりでぷよぷよ」が可能だ。

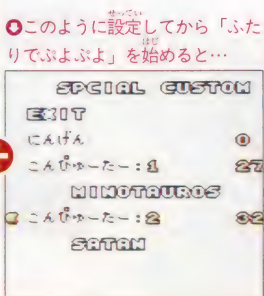
Ⓐと Ⓑを押し続ける

ここで、左のように入力する

CUSTOM
EXIT
TETU MODE : OFF
RENSA SIBARI : OFF
KEIJOU : OFF
RULE LOCK : OFF
SPECIAL CUSTOM

CUSTOMに、RULE LOCKとSPECIAL CUSTOMが追加

RULE LOCK

18を選ぶ。かたぷよ、10個消しとシビアなルールだ

SPECIAL CUSTOM

このように設定してから「ふたりでぷよぷよ」を始めると…

なんと、CPUどうしの対戦を見て楽しめるのだ

ゲームボーイでは

この設定で、「ふたりでぷよぷよ」を遊べるぞ

次号のファミマガ64は、3月21日(第3金曜)発売です。

スーパーファミコン 銅

クレマトア島出現

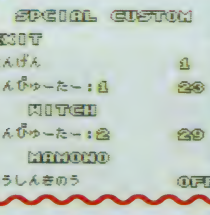
スーパードンキーコング3
茨城県／柏葉賢司クン

ターボスキーカホバークラフトに乗り、全体マップ画面の海上にある4つの岩山の周りをグルグル回ろう。すると、クレマトア島という新エリアが出現するぞ。このエリアでは、先に進むためにBコインが必要となる。

グルグルと4つの岩山の周りを何回も回ろう

新たな島が浮上

隠しエリアのクレマトア島だ

Bコインがないと、岩がジャマで先に進めない

ゲームボーイ 銅

サウンドテストができる

スーパーブラックバスポケット
大分県／バサークン

ゲーム中の音楽や効果音を好きなだけ聴ける、サウンドテストのウル技があった。

ゲーム中、ボートで移動しているときにポーズをかけて、Ⓑを7回押そう。このあとポーズを解除すると、サウンドテストの画面に切り替わるのだ。ここでは、十字ボタンの左右で数字を変えてⒶで曲を演奏することができる。また、Ⓑを押すとゲーム画面に戻れる。

ボートで移動中にポーズをかけて、Ⓑを7回押す

さうんど てすと
みゅーじっく 5
えふぇくと 2
ぼりゅーむ 7
ぽーず

ポーズを解除すると、この画面に。音楽や効果音を聴けるのだ

スーパーファミコン 銅

コンピュータキャラが乱入

ストリートファイターZERO2
香川県／豊島創クン

まず、アーケードモードを始めて、スーパーコンボかオリジナルコンボで5ラウンド以上勝つ。このとき、1ラウンドも負けずに勝ち進むこと。すると次の試合の直前に、通常の対戦相手とは違うキャラが乱入してくるぞ。なお、乱入してくるキャラは下の表のとおりだ。

たとえばスーパーコンボで5回勝つと

通常なら豪鬼と対戦するステージなのに、なぜかダンが乱入してきたぞ

乱入キャラ一覧表

使用するキャラ	乱入するキャラ	使用するキャラ	乱入するキャラ
リュウ	さくら	ザンギエフ	バーディー
アドン	ベガ	ナッシュ	ロレント
春麗	元	バーディー	ダルシム
ガイ	ローズ	ローズ	豪鬼
ケン	ダン	ソドム	ケン
ダルシム	ザンギエフ	サガット	アドン
元	春麗	豪鬼	リュウ
さくら	サガット	ベガ	ナッシュ
ロレント	ソドム	ダン	ガイ

スーパーファミコン 銅

最強のキャラと対戦

ストリートファイターZERO2
京都府／信号野郎クン

腕に自信のある人へ贈る、最強のキャラと戦う方法だ。

まず、アーケードモードでゲームを始める。このとき、1P側ならパンチボタン、2P側ならキックボタンを押してキャラを選択する。そして、1ラウンドも負けずに勝ち進み、8人めの対戦相手と戦うまでに、3ラウンド以上パーフェクトで勝とう。すると、8人めに紫色の道着を着た豪鬼が乱入してくるのだ。このキャラは、斬空波動拳を1度に2発撃つなど、通常の豪鬼よりも激しい攻撃をする。

どんな手段を使ってでも、3回以上パーフェクトで試合を決めよう

8人めの対戦相手と戦うまえに、紫色の豪鬼が現れる。なめてかかると…

手も足も出ない…

ボコボコにされる。あんた強すぎ!

木・コイン

みんなの伝言板

キミのハガキだ！ その① 新世代ゲーム機のうち、ニンテンドウ64をまっ先に買おうと思っていました。でも、セガサターンとプレイステーションを買ったけど、まだニンテンドウ64を買っていません。RPGや育成シミュレーションなどが好きなわたしには、ニンテンドウ64を買う気にさせるソフトがないのです。任天堂さん、がんばってください（兵庫県／太田知恵子クン・12歳）。**その②** 最近、スーパーファミコンやニンテンドウ64のゲームを買っていないけれど、ピピンアットマークを買いました（静岡県／小林正幸さん・22歳）。**その③** 僕をあっといわせるような、ロールプレイングゲームはないのかなあ（福岡県／斉藤大輔クン・15歳）。

天井を抜ける

ニンテンドウ64
マリオカート64
兵庫県／畑光敏クン

まず、マリオGPかVSでルイージサーキットを選ぶ。そしてトンネルの出口付近ににせものアイテムをしかけてから、それをわざと取ってみよう。すると、カートがトンネルの天井を突き抜けてしまうのだ。

●にせものアイテムを、このあたりに設置しよう

●にせものアイテムを取ると、天井を突き抜ける

ゲージが増えなくなる

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
千葉県／鈴木隼人クン

まず、ソドムでゲームを始める。そして、相手がオリジナルコンボを発動して中段攻撃（ケンの稲妻カカト割りなど）をしてきたら、シラハキャッチで受け止めよう。すると、中段攻撃を出したほうは、そのあと必殺技を出してもスーパーコンボゲージが増えなくなる。

●相手がオリジナルコンボ中に中段攻撃をしてきたら

●タイミングよく、シラハキャッチを出そう

●うまく受け止めると、相手をブン投げる

●投げられたほうは、ゲージを増やせなくなる。なお、ダメージを受けるともとに戻るぞ

時間が止まる

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
長野県／降旗周太郎クン

まず、ローズでゲームを始めて、ソウルスパークを撃つ。そして、これが相手に当たった瞬間に、オーラソウルスパークかオーラソウルスルーを出そう。すると、残り時間が減らなくなり、相手も動かなくなるぞ。

●ソウルスパークを撃つときは、画面の端から撃ったほうがタイミングを取りやすい

●相手にヒットした瞬間に、コマンドを入力

●画面が薄暗くなったままになり、ローズ以外は動きが止まってしまうのだ

ワタシの時間

●挑発するローズ。相手は何もできない

ヘンなパスワード

ゲームボーイ
名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
新潟県／松本洋二郎クン

パスワードを「BMTEII」と入力して、ストーリーモードを始める。すると、セレクトでオープニングを飛ばせなくなったり、最初からゲームを始めたのに捜査時間が28時28分になっているなど、ヘンな状態になっているのだ。この状態だと、事件によっては解決できないものもある。

●事件も起こっていないのに20時間を超えている

●このように入力して、ストーリーモードを始めよう

キャラがしゃがむ

スーパーファミコン
マジカルドロップ2
東京都／るうみクン

キャラがかわいいポーズを取る技を教えよう。プレイ中、AとBを同時に押してドロップを取る。すると、キャラがドロップを持ったまま、しゃがんだポーズを取り続けるのだ。

●ドロップを取るときにAとBを同時に押す

●しゃがんだままになるぞ。でも、ただそれだけ…

すぐにやり直せる

ゲームボーイ
ヨッシーのパネポン
愛知県／あおいちゃんクン

パズルモードで失敗してしまったら、Ⓑを押そう。すると、コマンドウィンドウを開かずに、すぐにその面をやり直すことができるのだ。何度挑戦してもクリアできないステージを遊ぶときに、重宝する技だね。

●すぐにそのステージを、最初からやり直せるのだ

●失敗したら、上のように入力しよう

お金を増やす

ゲームボーイ
ミニ4ボーイ
長崎県／高井忠信クン

いくらでもお金を増やせる、うれしいウル技だ。レースを始めて、同じ相手に2回連続で負けよう。すると、通常は各カテゴリーのチャンピオンに勝たなければもらえないおこづかいを、すぐにもらえるのだ。

●2回続けてレースに負けてしまった。悔しい〜

●悔しがっていたら、お母さんがおこづかいをくれた

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

豪鬼の超絶技

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
新潟県／山田達弥クン

おきて破りの技を伝授だ。豪鬼でプレイ中、空中でオリジナルコンボを発動させてから、天魔豪斬空のコマンドを入力しよう。すると、オリジナルコンボ中は出せないはずのスーパーコンボを、出すことができるのだ。

●なんと、途中でスーパーコンボを出すことができるのだ

●豪鬼を使って、空中でオリジナルコンボを発動

音楽が変化

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
京都府／バングクン

まず、バーサスモードでゲームを始める。そして、最終ラウンドのときに、タイムオーバーと同時に相手を気絶させよう。そのあとキャラ選択画面に切り替わると、音楽が通常のものとは違ったものになる。

●タイミングが難しいが、タイムオーバーと同時に気絶させる

いつもと違う

●メロディが一部分抜けたような音楽になるぞ

試合が終わらない

スーパーファミコン
ストリートファイターZERO2
岩手県／隆クン

まず、試合に勝ったら、倒れている相手をジャンプで飛び越える。そして、着地したら、再び相手を飛び越えよう。これを繰り返すと、いつまでもその試合が終わらなくなるぞ。

●相手をKOしたら、その上をジャンプしよう

●相手を飛び越え続ければ、試合が終わらない

F1で勝負

スーパーファミコン
桃太郎電鉄HAPPY
千葉県／市川博基クン

隠されたイベントがあった。10月になったら、名古屋駅から左に3マスの黄色の駅に止まろう。すると、普通のカード駅と同じようにカードをもらったあとで、メッセージが表示される。このとき、持ち金が2億円以上あれば、F1にスポンサーとして参加できるのだ。

●F1のスポンサーとして参戦。どこにつけば勝てるかな？

●10月に、名古屋駅から左へ3マスの黄色の駅に止まる

超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！ 待ってるよ。

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号 022-213-7535

ハガキ

おもて
980
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル
50円

うら
・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ(フリガナ)
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

ウル技のツボ

ウル技で有名なものに、コナミのゲームで使えるコマンドがあります。このコマンドは、ニンテンドウ64のゲームでも使われていますが、Cボタンユニットなどを使うようになり、複雑になっています。ウル技を発見するときは、左のような手順を試してみましょう。

コナミのN64用のゲームで隠しコマンドを見つけるコツ

※コナミコマンドの基本形「上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと入力」

①十字キーを使ってコナミコマンドを入力してみる

②Cボタンユニットでコナミコマンドを入力してみる

③左、右をL、Rトリガーに置き換えて入力してみる

借金がなくなる

スーパーファミコン
桃太郎電鉄HAPPY
新潟県／月岡景クン

ものすごい借金を抱えてしまっても、一気にゼロにすることができる、一発逆転の技を教えよう。借金がある状態で、どこでもいいからワープ駅に止まって、ワープしよう。すると、持ち金がゼロになるので、借金が帳消しになったのと同じことになるぞ。

●借金が200億を超えてしまった。こんなときは、ワープ駅へ行こう

借金帳消し

●ワープしたら持ち金がゼロになった！ トクしちゃった

ゲームの本数は少ないが最新情報が満載だ!

ニンテンドウ N64 メーカー最新レポート

今回はN64が2タイトルとちょっと少ないがその分内容充実の最新情報を紹介。そのほかにもSFCとGBソフトもあるぞ!

エニックス ENIX

新ボスやユニークなステージが判明

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

N64	発売日未定	アクション
		内部バックアップ(2)
	価格未定	―
		―
		―

スタートの合図とともにネンドロたちと一緒に走りだす。ちょっと出遅れた

「お楽しみ運動会」のステージでネンドロたちと勝負する!?

独特な世界観が特徴的なこのゲーム。今回は、主人公のマリナがネンドロと一緒に運動会で勝負を競い合うといった変わったステージがあることが判明。この運動会ではネンドロたちと100M競争や玉入れなどを行い、各種目で優勝をねらうステージなのだ。100M競争ではボタンを連打してネンドロよりも速く走り抜けることが重要。

WINNER マ・リ・ナ!

表彰式の場面!? なぜかまわりにいるネンドロたちが倒れているぞ

やったね♡

GOAL!!!!
あと 000 M

ネンドロにかなり差をつけてダントツのゴール! 後ろのネンドロたちは祝福してくれないの?

十字キーを連打して素早くダッシュだ!

各競技で勝利して次のステージに進む

現在この運動会についての詳細は判明していないが、いくつかの種目が用意されていて勝負に勝利しないと次のステージへと進むことができないとのことだ。

マリナの行く手をジャマするボスたちが姿を現した!

ゲーム中で実際に動いているボスキャラクタの画面を入手したので公開! この写真で判明したのが、ネンドロのキャラクタは中ボスとして現れ、人型の敵はステージボスとしてゲーム中に登場してくるということになる。

○敵味方いろんなネンドロが登場!

○ボスキャラクタは2体1組として攻撃

こんなヤツらが中ボス!

○かえるネンドロは舌を伸ばしてくるぞ

○いぬネンドロやもぐらネンドロが中ボス。特徴をいかした攻撃をする

ステージボスはマシンと一緒に登場

ステージの最後にでてくるボスは1体だけでなく、バイクや戦車など別なマシンに乗って登場してくるとのことだ。また、今回紹介するキャラクタはステージボスだけではなく、中ボスとしても登場してくる。その場合はマシンには乗らず単体で現れて、マリナと1対1の勝負をすることになる。敵は武器などを携帯して攻撃してくるので、うまくつかんで投げ返すことがポイントだぞ。

ゴリアテ

中ボスとして登場する場合は、自慢の怪力を使ってマリナに肉弾戦を挑み、ステージボスとしては変形する戦車で攻撃をしかける。

○マリナに接近して力強い攻撃をしかけてくる。ダメージが大きそうだ!

怪力の持ち主!

○つかみかかって殴りつけようとしているゴリアテ。接近すると危ない?

○○ボス戦では人型に変形する戦車に乗ってくる

ステインガー

疾風のように素早く接近してキックをするほかに、銃で攻撃をしかける。ステージの最後では、バイクに乗って登場してくる。

○バイクに乗って登場。ミサイルやレーザーを放つ

疾風のような攻撃

○素早く動いて攻撃をしかけてくる。武器も持ってるぞ

このグラフィックで開発状況は40%

マルチレーシングチャンピオンシップ

IMAGINEER

イマジニア

N64	6月発売予定	レース
	予価9980円	コントローラパック(未定) / コントローラパック対応

グラフィックの質がさらに向上 実際のレース画面をキャッチ

コース内の路面状況を考えながら、自分なりのコース取りで走ることができるレースゲーム。今回は実際のレース画面の写真を入手することに成功したので、パワーアップしたグラフィックをお見せするとともに、新たに分かった変更点をくわしく報告していくぞ。

スピードメーターも表示されているぞ

デモプレイなので実際のレース画面ではない。コースの大まかな概要を知ることができたが、細かい部分は分からなかった

遠くのものがボヤけて見えるのだ

左右にそびえ立つ山を横目に、険しいダートを走っていく。遠くにはチェックポイントを指す旗が、風に揺られてなびいている

前方の車をとらえることができたが、なかなか追い付かない。運転技術に問題があるのだろうか?

路面状態の違いと走り方を再確認

今回確認できたマシンは1種類のみ。どうやらオンロード向きにセッティングされているようだ。オンロード車がオフロードを走ると車高やタイヤなどのセッティングの違いにより本来の力を発揮できない。ダートや雪道でカーブするとタイヤが滑り、ハンドルが効かなくなりスリップしてしまうのだが、今回はそれらの動きが実際の画面で確認することができた。そして本領発揮のオンロードではライバル車との距離を縮め、追走する姿を見ることもできたぞ。

ダートや雪道は危険と隣り合わせ。ちょっとした油断がスピンやクラッシュを生む

舗装された道路はオンロード車にとっては稼ぎどころ。コースアウトしないように

※画面はすべて開発中のものです

レース中の視点が2種類判明 コースの全体像が見えてきた

視点は実際の運転席でレースに挑むものと、プレイヤーのマシンを後方からとらえた視点の2種類が判明した。運転席の視点だとバックミラーで後方の車を確認でき、マシン後方の視点だとマシンの細かい動きを見ることができるのだ。まだ開発中なのでこれから視点の数も増えていき、さらに改良されていくものと思われるぞ。

登場するマシンは最終的にはもっと増える予定だ

マシン選択後スタート

トンネルの奥にまだ見ぬ景色が待ちうけている

運転席からの視点

この視点の特徴はバックミラーが搭載されていること。これにより後方から来るマシンの状況もバッチリ。

マシン後方の視点

プレイヤーのマシンの全体を見渡せるので、タイヤの滑り具合などを見て確認することができるのだ。

コース内の名所をドライバー視点で激走

運転席から見た低い視点でレースが展開されるため、前号のデモプレイで確認できたコースの名所も、また違った感覚で見ることができる。トンネル内の照明のあたり具合や、滝の流れを横目で見ることができるなど本当に走っているような感覚を味わえるのだ。

猛スピードでトンネルを駆け抜けるマシン。速度計の表示はすでに200キロを越えているぞ

滝の内側を走り、気分爽快だ!

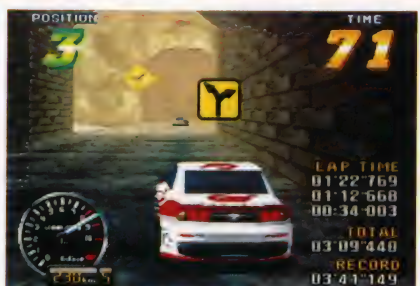
今回の目玉写真。水の流れがきれいに表現されていて、こんな道で走ってみたい

石畳のような道路を走っていく。町の中でレースされたら住んでいる人はきっと迷惑だろうね

高低差のあるつり橋をジャンプ! つり橋上でカタカタと効果音が入れば臨場感がさらにアップ

コース案内の標識もリニューアルされた

コース内のカーブや分岐地点の直前には、標識が建っていてプレイヤーに指示してくれるのだが、標識とは別に画面上で標識のマークが表示されるようになった。これによりプレイヤーは分岐の直前であわてることなく運転ができるのだ。また青色だった標識が黄色にリニューアル。プレイをしていても目に止まりやすくなったのだ。

カーブの手前でこのようなお知らせマークが登場

分岐する直前にマークが点灯

分岐地点でも点灯。その奥に黄色くなった標識が…

SFC & GB メーカー最新レポート 番外編

最新の選手データでプレイできるぞ!

コナミ

実況パワフルプロ野球3'97春

3月20日発売予定
6800円

SFC　野球　内部バックアップ(6)

プレイ感覚やゲームシステムは以前に発売された『3』のままで、データが'97年度の最新版に書き換えられている。もちろんトレードやドラフトで新しく入団した選手も入っているので、開幕前に楽しむことができるのだ。そのほかにもシナリオモードは'96年度の名場面がプレイできるほかに、新たに完成した名古屋、大阪ドームで試合を行うことができる。

前作と同じ操作方法なので、とまどうことなくプレイすることができるぞ

データは開幕前の最新版に書き換え

データは日本人選手だけでなく、助っ人外国人選手も登録されているので、より現在の各球団戦力に近いものでプレイできるのだ。ほかにも中日のホームグラウンドが名古屋ドームに、近鉄が大阪ドームと新球場に変わっている。

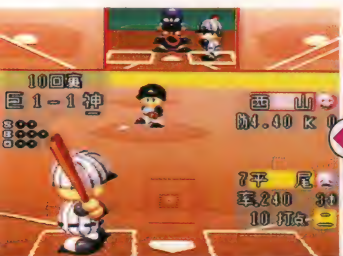
戦力的にはすごいが実力はいかに?

ドラフト一位で福岡ダイエーホークスに入団した井口選手もいるぞ!

シナリオモードは'96年度の名場面

各チームに1個、全部で12個のシナリオが用意されている。これらのものは'96年度のチームの明暗をわけたシナリオが採用されているのだ。なお、難易度は全部で5段階あるので、ぜひ全シナリオをクリアしよう。

いろいろと内容が異なっているシナリオが用意されている。どれからクリアする?

★が5つもつくと、クリアするのがかなり難しい

難易度は5段階

選手がみんな絶不調なのでボールに当てるのが難しいのだ

サクセスモードで野手を育成

このゲームでは前作同様、サクセスモードでオリジナルの野手を育成することができるのだ。残念ながら投手を作成することはできないが、以前のパスワードをそのまま入力できるぞ。

故障率が表示されているのだ。ケガをしそうな場合は休んで体調を良くしよう

前作で育成した選手もパスワードを入力すれば、このゲームでも活躍できる

前のパスワードがそのまま使える!

連鎖の数によってヒット、ホームラン

プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム

ヨコチッツ ジャパン エンターテインメント

4月中旬発売予定
7800円

SFC パズル

連鎖をすることでアウトやヒットとなり、実際の野球と同じルールで攻撃、守備側と交互にプレイし、9回まで多く得点した方が勝ちになる一風変わった落ちモノパズル。上から4色のグローブまたはヘルメットが落ちてきて、同じ色で縦か横に4つ以上つなげれば消すことができるのだ。1度に数多く連鎖すれば相手に「お邪魔ぼーる」を降らせられるぞ。

プロ野球12球団をモチーフとしている。'96年度の成績が強さに反映されてるぞ

連鎖の数によってヒット、アウトになる

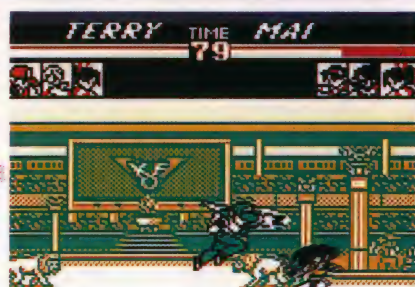
通常は攻撃時の場合1連鎖でボールカウント、2連鎖でヒット、5連鎖以上でホームランと、連鎖する数で進塁打が異なる。守備時はこの逆のルールとなり、どれだけ連鎖できるかが勝負のカギ。

お邪魔ぼーるをうまく使って大逆転!

攻撃側がヘルメット、守備側がグローブ

積んだ状態はそのままで攻守が交代になる

守備側が3アウトにすればチェンジ

お邪魔ぼーるは同じ色のものが隣で連鎖を起こせば一緒に消える。数が多ければ大連鎖

15人のキャラクタをどう組み合わせる

熱闘ザ・キング・オブ・ザ・ファイターズ'96

タカラ

発売日未定
3980円

13色対応 GB アクション
通信ケーブル対応

チームを組んで勝負

通信ケーブルで対戦プレイも可能

どんなメンバーで闘っていく?

シリーズ第7弾は業務用などで好評を博している格闘アクションの「K・O・F」の最新作を移植。今やおなじみの「草薙京」や「テリー・ボガード」「不知火舞」など、ディフォルメされたキャラクタ15人の中から3人を選び、チームを組んで闘っていくのだ。プレイ方法は3人で1チームを編成して、相手チームとの勝ち抜け戦を行う「チームバトル」と1対1の3本勝負で2本先取した方が勝ちになる「シングルバトル」がある。

必殺技の応酬

挑発やパワー溜めができる。各キャラクタは他機種版と同じ必殺技がだせる

NEW RELEASE INFORMATION

新作(しんさく)ゲームカレンダー

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]MOTHER3 キマイラの森	任天堂	未定
	[64DD]マリオペイント64（仮称）	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	サッカー64（仮称）	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ~Brave Spirits~	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮称）	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定
	ミッション·インポッシブル	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定
	フライトシミュレーター（仮称）	ビデオシステム	未定
	64大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月7日	アニマニアクス	コナミ	5800円
	パチスロ完全攻略~ユニバーサル新台入荷 Vol.1~	日本シスコン	5980円
14日	スーパーダブル役満Ⅱ	バップ	7500円
15日	実戦パチスロ必勝法! TWIN	サミー工業	5980円
20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	コナミ	6800円
28日	ソリッドランナー	アスキー	8000円
	ダークロウ ~Meaning of Death~	アスキー	8000円
	プロ麻雀 兵（つわもの）	カルチャーブレーン	6980円
	Parlor! Mini 5	日本テレネット	4900円
4月4日	本格麻雀 徹萬 復刻版	ナグザット	4800円
未定	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	7800円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ふね太郎	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定
	マジックボール	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月25日	[13色] SAME GAME（セームゲーム）	ハドソン	3480円
未定	[13色] シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
5月23日	[13色] ミニ四駆GB Let's&Go!!	アスキー	5500円
未定	[13色] プロ麻雀 兵 GB（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
7月未定	[13色] たまごっち倶楽部（仮称）	バンダイ	4500円（込）
発売日未定	[13色] 熱闘ザ·キング·オブ·ファイターズ96	タカラ	3980円
	[13色] ポケットモンスター2 金	任天堂	未定
	[13色] ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定

バーチャルボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月14日	実況パワフルプロ野球4（コントローラパック同梱）	コナミ	8900円
21日	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	7980円
	ブラストドーザー	任天堂	6800円
28日	JリーグLIVE64	エレクトロニック·アーツ·ビクター（EAV）	9800円
	ヒューマングランプリ ザ·ニュージェネレーション	ヒューマン	9800円
4月4日	麻雀64	光栄	9800円
27日	スターフォックス64（振動パック同梱）	任天堂	8700円
未定	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	8480円
	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
5月未定	麻雀（仮称）	イマジニア	未定
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	9800円
	森田将棋64	セタ	9800円
	ワイルド チョッパーズ	セタ	9800円
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	ビデオシステム	9800円
6月14日	スター·ウォーズ~シャドウズ·オブ·ジ·エンパイア~	任天堂	未定
未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	9980円
	レブ・リミット	セタ	9800円
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	コナミ	未定
発売日未定	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	未定
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	イマジニア	9980円
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	ヘクセン	ゲーム バンク	8800円
	トップギアラリー	コトブキシステム（ケムコ）	未定
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	未定
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	未定
	クライマー（仮称）	任天堂	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	未定
	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]シムシティ（仮称）	任天堂	未定
	ジャングル大帝（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]ポケットモンスター64（仮称）	任天堂	未定

ゲーム別さくいん

すごいへべれけ by うっちー

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	Out of the Deathmount （仮称）	J・ウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円
ゲーム機本体・周辺機器			
4月18日	ゲームボーイポケット（ゴールド）	任天堂	7800円
27日	NINTENDO64振動パック	任天堂	1400円
発売日未定	ゲームボーイポケット専用 ACアダプター	任天堂	未定
	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定
再販			
	《ニンテンドウ64》		
3月14日	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	9800円
	《スーパーファミコン》		
3月14日	高速思考 将棋皇	イマジニア	5980円
	サンスポフィッシング 渓流王	イマジニア	5980円
	花札	イマジニア	5980円

カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。

はみだし早耳情報

●任天堂が『ゼルダの伝説64（仮称）』をロムカセットと64DD専用ソフトと2種類のゲームを発売することを発表。詳細は未定で64DD版の発売日は未定だがロムカセット版は今秋に発売を予定している。

また「NINTENDO64振動パック」の単体売りを4月27日に1400円（税別）で発売することを発表。

●バンダイがGBで『たまごっち倶楽部（仮称）』を7月、4500円（税込）で発売することが決定。これは今もっともブームになっているあの「たまごっち」のGB版だ。なお「'97東京おもちゃショー」でこのゲームが出展されるとのこと。

➡『ゼルダの伝説』のロム版とDD版はどのようになるか

➡「たまごっち」のGB版はどのようなゲームになるのか

ファミマガ64 次号

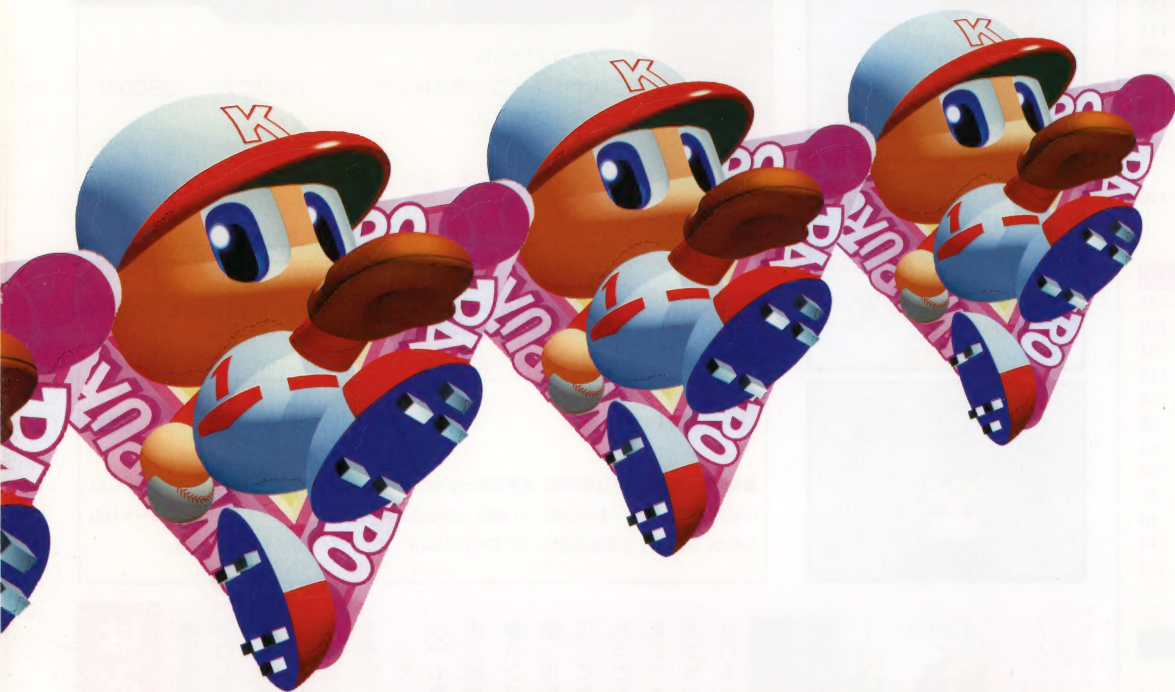
1997 NO.6・7（4月4日・21日合併号）
3月21日発売

次号予告!!

お待たせしました！ GBで登場する『たまごっち倶楽部』の最新画面をドーンと公開。MAX32Pの綴じ込み付録・センターブチ抜き攻略第2弾は『ブラストドーザー』だ！ さらにポジション別育成講座&隠しデータ公開の『実況パワフルプロ野球4』。N64最新情報も決して見逃しなく。カワイイネンドロたちが目印の『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』が表紙だ。

野球やろうぜ！ ロクヨン、パワプロ。

新人選手を育成するサクセスモードで、ついに投手が育成できるようになった。
しかも、入団時の素質と練習メニューによって投手のタイプが変化し、まさにリアル。
キミがめざすのは、速球派？それとも、技巧派？

ドカーンとパワプロ！ ホームランキャンペーン

【賞品】／●ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」
●ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー」
●スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」

勝つために読む
KONAMI OFFICIAL GUIDE
実況パワフルプロ野球4
発行：コナミ株式会社

公式ガイドシリーズ	完全攻略シリーズ	パーフェクトシリーズ
3月発売予定	3月14日発売予定	3月発売予定
予価1,000円	予価1,000円	予価1,000円
発売：NTT出版	発売：双葉社	発売：新紀元社

コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
ご購入のコナミゲームソフトのバーコードで豪華景品が当たる!! 詳しくは店頭のポスターを見て、応募してね

好きな賞品を選んでね。
- PHS　DDIポケット（Kenwood）を10,000名様に
- 腕時計　CASIO CYBER MAX を250名様に
- ヘッドフォンステレオ　Panasonic SHOCK WAVE を250名様に
- マウンテンバイク　Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を50名様に（4,800円以上の商品のみ応募可）

キャンペーン期間：3/1～31
対象商品：Nintendo64,スーパーファミコン,プレイステーション,セガサターン,パソコン
お問い合わせは、キャンペーン事務局 03-3563-7613 10:30～12:00 13:00～17:00

コナミは'97大阪ドーム落成記念プロ野球に特別協賛いたします
大阪ドーム落成記念
コナミ プロ野球トーナメント
パワフルプロ野球 in OSAKA DOME
3.19・20・21・22・23

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573 営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00／午後1:00～5:00 ※電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
■最新情報はコナミテレホンサービス／東京 03（3436）2277　大阪 06（455）0477　毎月第2・4月曜内容一新!!　■インターネット情報サービス／ホームページアドレス　http://www.konami.co.jp

サクセスモードで投手も選べる。

■臨場感あふれる実況、抜群の実践感覚をさらにパワーアップ。
■選手の移籍を可能にするアレンジモード。
チームをアレンジして、オリジナルチームも作成可能。
■アレンジモードで作成したチームデータは、
コントローラーパックで交換可能。
■対戦・ペナント・リーグ・アレンジ・キャンプ
サクセスなど、多彩なゲームモード。

3月14日発売予定 予価 8,900円（税別）
●コントローラパック（1個）と特製コントローラパック用シールつき
実況担当 ABCスポーツアナ 安部憲幸
（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

コナミ株式会社 | 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所／高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

ファミマガ64 1997 3月21日号 No.5
第3種郵便物認可 平成9年3月21日発行 第13巻第4号（通巻265号）
発行人／山森 尚 編集人／山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8633
編集／☎03(3573)8601 広告／☎03(3573)8612 販売／☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価590円（本体573円）

雑誌 27713—3／21 ©Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1027713030598